ÉTÉ 1993 NUMÉRO 19

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA FORCE

MEGA force

le magazine des joueurs sur SEGA

148 pages

VICTOIRE ÉCRASANTE DE SEGA À CHICAGO :
LA RÉALITÉ VIRTUELLE
ALADDIN (MD)

SOLUTION
TOUT POUR ÉCLAIRER SHINING IN THE DARKNESS (MD)

DU TENNIS POUR L'ÉTÉ
- WIMBLEDON 2 (MS)
- DAVIS CUP (MD)
- ANDRÉ AGASSI (MD et MS)

33 PAGES DE TESTS
BOB (MD) - BALLJACKS (MD) - JAMES BOND (MS), Etc.

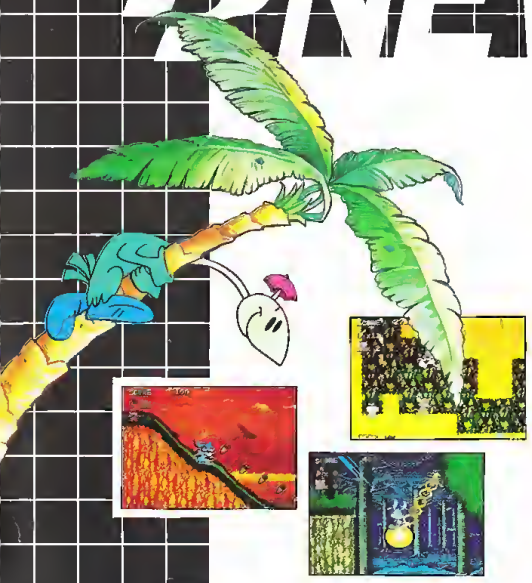
ROCKET KNIGHT :
LA NOUVELLE BOMBE DE KONAMI !

T4702 - 19 - 30,00 F

N°19 • ÉTÉ 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$

2 NEW TITLES

SEGA MEGA DRIVE



TINY TOON Adventures

Buster's Hidden Treasure

Partez avec Buster Bunny à la chasse au trésor... Voyagez dans 33 niveaux hilarants et à travers 7 territoires complètement dingues! Une aventure délirante qui pourrait bien vous réconcilier avec les carottes...

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES THE HYPERSTONE HEIST™

Les quatre tortues sans peur et sans reproche sont de retour! Cette fois, le terrible Shredder a pris le contrôle de l'Hyperstone et miniaturisé la ville de New York. Nos héros pourront-ils le vaincre une nouvelle fois? Seront-ils capables de préserver le droit à la liberté des citoyens, la démocratie et les livraisons chrono de pizzas aux anchois??

SUNSETRIDERS

'Bientôt disponible'

Découvrez un Western Spaghetti fou fou fou! Un shoot'em up du temps de l'Ouest impitoyable.

A pied ou à cheval, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre pour éviter que les indiens sauvages, les voleurs de bétail ou encore les hors-la-loi très "smart" ne vous trouent la peau.

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

KONAMI®

SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. ©1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS

SOMMAIRE

N° 19 JUILLET/AOÛT 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Hep ! Vous, là-bas... Oui, vous ! Vous ne me reconnaissez pas ? Mais si, c'est moi, Schmurz, votre fidèle mascotte ! C'est moi qui accompagne toutes les notations de jeux, et vous pouvez également me retrouver sur le 3615 MEGAFORCE... ça y est, vous me remettez ? Je suis là car je dois remplacer Sonic (remarquez, ça me fait plutôt plaisir !) puisque notre cher hérisson, grande vedette médiatique s'il en est, a désormais un planning si chargé qu'il ne peut plus passer autant de temps avec nous. Eh oui, vous comprenez, le succès, les relations publiques, les voyages, et puis aussi... sa copine (!), tout cela fait que notre Sonic adoré est appelé vers d'autres horizons et d'autres responsabilités. Souhaitons-lui bon courage, et je peux vous dire que c'est le cœur serré qu'il m'a charge de vous transmettre toutes ses amitiés.

Sinon, eh bien voilà ce fameux numéro d'été, a déguster à l'ombre, avec un verre tout tintinnabulant de glaçons ! Vous avez sûrement déjà découvert le cadeau que nous vous promettions le mois dernier, ce superbe tranfert pour tee-shirt qui accompagne le magazine, et qui va vous permettre d'arborer avant tout le monde les couleurs de la 'bombe' de la prochaine rentrée : Street Fighter II' ! L'autre grande surprise, c'est ce formidable reportage sur le dernier C.E.S. de Chicago, qui vous dévoile toutes les nouveautés en préparation, d'ici jusqu'a la fin de l'année, il y a vraiment de quoi rêver !... Et puis, vous retrouverez toutes vos rubriques preferées, dont certaines — malheureusement et malgre ces 148 pages !— sont un peu "raccourcies" : ne vous inquietez pas, tout redeviendra normal a la rentrée. Rendez-vous début septembre avec un numero special consacre au mega-CD, et d'ici la, bonnes vacances !

SCHMURZ.

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMURZ . . . 5
ZOOM : DUNE SUR MEGA-CD . . . 8
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES . . . 14
LES INFOS . . . 15
LE C.E.S. DE CHICAGO . . . 16
SEGA-SAGA : DOSSIER US GOLD . . . 56
EN DETRESSE . . . 64
LES MEGA SCORES . . . 67
LES SECRETS DE MEGAFORCE . . . 68
SEGA-SAGA : DOSSIER CORE DESIGN . . . 88
ABONNEMENT . . . 140
ANCIENS NUMEROS, PIN'S ET CLASSEUR . . . 141
PETITES ANNONCES . . . 142

les previews

ROCKET KNIGHT (MD) . . . 72
MIG 29 (MD) . . . 76
TECHNOCLASH (MD). . . . 78
DAVIS CUP (MD) . . . 80
GÉNÉRAL CHAOS (MD) . . . 82

LES MEGA JEUX

SHINING IN THE DARKNESS (MD) . . . 116

LES NOUVEAUTÉS

BOB (MD) . . . 108
BALLJACKS (MD) . . . 110
MAZIN' WARS (MD) . . . 112
THE FLINTSTONES (MD). . . . 114
KING OF THE MONSTERS (MD) . . . 116
ANDRÉ AGASSI (MD) . . . 118
TECMO WORLD CUP (MD) . . . 120
MICRO MACHINES (MD) . . . 122
MUTANT LEAGUE FOOTBALL (MD) . . . 124
HOME ALONE (MS) . . . 126
WIMBLEDON 2 (MS). . . . 128
SUPER OFF ROAD (MS) . . . 130
JAMES BOND 007 (MS) . . . 132
ANDRÉ AGASSI (MS) . . . 134
BATTLETOADS (GG) . . . 136
GALAGA 2 (GG) . . . 138

MEGA force

MEGA FORCE est édite par **Mega Press**, S A R L au capital de 150 000F • 100 Ave du General Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2eme etage, 75 019 PARIS • Tel : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire de Rédaction :** Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmurz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, Corinne BISMUTH • **Infographie :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de couverture :** Rocket Knight © KONAMI • **Couverture : Michaël CAMBOUR** • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tel : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO, SLJ Ingenierie • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribue en Belgique par les A M P • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5 1180 BRUXELLES •

Tous droits de reproduction reserves •
Depôt legal a parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Nourdine NINI • **Dossier :** Shining in the Darkness réalisé par **MANU** et **LAURENT** • Ce numero comporte un encart jete non foliote en IVe de couverture **Tirage de ce numéro :** 170 000 exemplaires

courrier

Peu de place ce mois-ci pour répondre à votre courrier, car l'actualité est vraiment imposante... Nous avons cependant choisi 2 lettres parmi les plus représentatives des différentes questions que vous vous posez... Nous reviendrons dès la rentrée à un "espace" suffisant pour traiter vos prochains courriers, et n'oubliez pas l'adresse : MEGA FORCE, Courrier des lecteurs, 103 Bld Mac Donald, 75019 PARIS.

● Salut à tous !
Je me permets de t'écrire car j'ai quelques questions à te poser et comme c'est ma troisième lettre et que les deux premières sont restées sans réponses, j'espère que celle-ci sera publiée. J'adore ta revue qui est à mon avis la plus agréable à lire et la plus instructive au niveau des jeux. À tel point qu'il n'y a pas de superlatif assez grand pour la qualifier. Voici mes questions :
1) Dans les Zappings, vous indiquez pour la taille des cartouches un certain nombre de MB. À quoi cela correspond-t-il ? Peut-on s'en rendre compte soi-même en regardant une cassette ?
2) Pourquoi, dans la rubrique MegaScores, ne faites-vous pas comme dans les premiers numéros une longue liste de jeux avec, pour chacun, leur meilleur score ? Cela nous donnait plus de chance de comparer un score...
3) Existe-t-il un jeu du genre Streets of Rage 2 où l'on peut faire des duels mais contre la console ?
4) On dit que tu auras une petite amie sur la version Mega-CD. Est-ce qu'elle sera présente si Sonic 3 sort ?
5) Quel est à ton avis le meilleur jeu de Basket Ball, Football et Shoot Them up ?
6) Pourquoi, dans les Zappings, ne pas indiquer un âge minimum pour les jeux ? J'ai trois enfants de 5, 9 et 12 ans et cela les aiderait à choisir.
7) Y-a-t-il d'autres jeux que Olympic Gold où l'on peut jouer à 4 personnes et plus ?
8) Pourra-t-on, lorsque sortira la 32 bits, jouer sur cette console avec des jeux Megadrive ? Quel sera son nom ?
Beaucoup de questions... À toi de choisir les plus intéressantes. Salut !

Olivier DELANNOY (62)

Mais non, tu ne rêves pas Olivier, c'est bien ta lettre qui est publiée ce mois-ci. Il faut bien comprendre que c'est parmi une tonne de lettres, chaque mois, que je sélectionne les plus intéressantes pour l'ensemble des lecteurs. Ton assiduité a donc payé, et te voilà récompensé !

1) Les cartouches varient en fonction de la taille de leur mémoire interne. Celle-ci change selon les besoins des programmeurs. Mais plus la cartouche est "grosse" (en mémoire), plus elle reviendra chère à l'éditeur. C'est relativement dommage étant donné que les jeux sont généralement plus approfondis si la "mémoire cartouche" est importante. L'unité utilisée pour exprimer la taille de la mémoire est le Mega-Byte (d'où "MB"). De nos jours, la taille des cartouches varie entre 4 et 16 Mb, mais cela n'empêchera pas d'aller plus loin. La seule limite sera imposée par la console qui doit pouvoir supporter cette mémoire. En revanche, tu ne peux pas savoir la capacité mémoire d'une cartouche juste en la regardant. Le seul truc "visible" serait le poids physique de la cartouche, qui change, mais ce n'est absolument pas significatif, n'allez pas vous promener dans les magasins avec votre balance pour savoir quel jeu acheter !
2) Effectivement, les Megascores ont évolué dans le temps, mais comme tu le dis toi-même, la liste serait longue (plusieurs pages !), au détriment d'autres rubriques... Et si, autrefois, nous arrivions à "caser" cette liste énorme, c'est désormais impossible tant il y a de jeux, de formats... et de joueurs ! Cependant, nous trouvons la formule actuelle plus satisfaisante car dans les scores, le résultat est certes important, mais son auteur l'est encore plus à nos yeux ! D'autant que certains arrivent à des Megascores dans des conditions différentes (dans la durée de jeu, dans les bonus, dans le nombre de vies et de continues, etc.). La formule actuelle permet donc de mieux vous connaître, tout en suscitant toujours l'émulation, et nous choisissons toujours les "Megascores", pas seulement les "Meilleurs Scores" !...
3) Il y a surtout "Fatal Fury", qui se déroule suivant le même principe que "Streets of Rage 2", et qui est un très bon jeu pour te faire patienter jusqu'à "Street Fighter 2" !...
4) Pour le moment, il faut considérer la future version Mega-CD de Sonic comme étant Sonic 3, alors ne mélangeons pas tout...
5) Le jeu de basket-ball qui me branche le plus est "Bulls Vs Blazers", pour le Football, ce sera "European Club Soccer", et pour le Shoot Them Up, on va dire "Thunder Force IV".
6) C'est a priori une excellente idée, nous allons essayer d'y penser... Mais sache d'emblée qu'une telle "distinction" est plutôt difficile à opérer, car je connais des "petits" de 8 ou 10 ans dont la dextérité au jeu dépasse largement celle de certains de leurs aînés !...
7) Attends un peu, il y a "Winter Olympics" qui arrive (voir le Dossier US Gold dans ce numéro).
8) Impossible de spéculer sur cette future console dont on ne sait encore rien... Ou plutôt, toutes les spéculations sont permises, mais sans avoir aucun moyen de les vérifier. Donc attendez et laissez faire Sega !

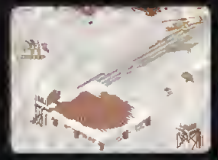
● Hello !
Je tiens tout d'abord à te féliciter pour ton super magazine qui est sublime. Maintenant, j'ai quelques questions à te poser
1) Est-ce que les cartouches Megadrive seront compatibles avec la Megadrive 2 ?
2) Dans le MegaForce n°12, il était écrit que ce serait le Mega-CD 2 qui débarquerait en France et pourtant j'ai vu un Mega-CD dans un magasin français ! Explications ?
3) À quand la 32 bits ?
4) Pourrais-tu m'expliquer clairement ce qu'est la réalité virtuelle ?
5) Est-ce que le Mega-CD 2 lit les disques du Mega-CD 1 ? Quel est le meilleur des deux ?
6) Est-il vrai que le Mega-CD est aussi un lecteur de CD audio ?
7) Sur quelle console Virtua Racing verra-t-il le jour ?
Ce serait vraiment sympa de répondre à toutes mes questions qui m'empêchent de dormir. Merci d'avance

Christophe MONTELS.

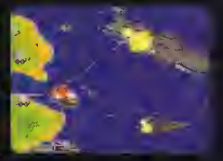
Eh bien, tu vas pouvoir enfin dormir un peu, voici les réponses à tes questions !...
1) Les cartouches MD sont toujours les mêmes, et sont toutes compatibles avec les deux versions des Megadrive, dont les différences ne résident que dans leur "look" (dans leur présentation, si tu préfères...). Les deux consoles sont en revanche rigoureusement identiques dans leurs performances techniques.
2) Le Mega-CD que tu as vu est un Mega-CD japonais vendu en import. Le Mega-CD 2 ne sort que le 8 septembre 1993 en France. Attention aux problèmes de standard et de compatibilité. Le Mega-CD français s'appelle tout simplement le "Mega-CD 2", un point c'est tout, et il n'y a pas de "Mega-CD 1" dans le sens où tu l'entends.
3) Pour l'instant, cette fameuse "32 bits" reste un mystère complet... Alors calmons-nous...
4) La technologie de la Réalité Virtuelle consiste à te transporter dans un monde imaginaire entièrement conçu par l'homme, en proposant au joueur une méthode de visualisation lui permettant d'être "tout entier" dans le jeu (et cela grâce à une technologie très avancée et des calculateurs puissants). C'est-à-dire qu'au lieu d'utiliser nos écrans "plats" de télévision actuels, le système de la Réalité Virtuelle t'offre l'impression très réaliste d'être "physiquement" dans le jeu, avec une véritable profondeur, au point que toute la perspective de l'espace de jeu est gérée en fonction de ton regard. Pour en savoir plus, regarde le film "Le Cobaye"...
5) La question ne se pose même pas... Il s'agit en fait de la même machine, mais les standards vidéo ne sont pas tous les mêmes sur la planète, il en découle trois standards principaux ; nous trouvons ainsi le Mega-CD au Japon, le Sega-CD aux Etats-Unis et le Mega-CD 2 en France. Hormise cette différence de standard vidéo, les machines sont rigoureusement identiques. En revanche, les "CD-jeux" ne pourront être lus indifféremment sur ces 3 machines, car la chaîne des 3 éléments (lecteur CD, Console et CD) constitue une "famille" et seuls les éléments appartenant à une même famille peuvent fonctionner ensemble.
6) Tout à fait Thierry, tu pourras lire n'importe quel CD audio sur ton Mega-CD, et l'inverse sera aussi quelquefois possible : lire le "CD-jeu" sur un lecteur normal de CD-Audio pour écouter les musiques d'un jeu, mais cela ne marchera pas avec tous les "CD-jeux"...
7) Pour le moment, Virtua Racing est uniquement prévu sur Megadrive, mais il est probable qu'une version Mega-CD verra le jour...

APRÈS DESERT STRIKE, J'AVAIS BESOIN D'UNE MISE AU VERT. AVEC JUNGLE STRIKE, ÇA A TOURNÉ À L'ENFER.

Le dictateur Kilhaba est enfin mort. Malheureusement, son fils a repris en charge le sale business familial. Et il a même eu la diabolique idée de s'associer au baron de la drogue, Ortega. Ces



deux allumés dans la nature ou plutôt dans la jungle, représentent une menace permanente pour la planète toute entière. Il ne s'agit donc pas de sous-estimer vos responsabilités. On compte dramatiquement sur vous pour nous



débarrasser de ces deux tarés. Attendez-vous à vivre l'enfer au cours de 50 missions et les quatres moyens de transport qui sont à votre

disposition: hélicoptère Comanche, hovercraft, avion furtif (Stealth Fighter) et moto ne seront pas de trop pour accomplir votre devoir. Il falloit bien 16 mégas pour caser autant de déchaînements de violence. Fin juillet sur vos écrans.

ELECTRONIC ARTS

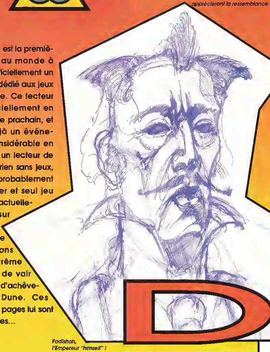
MEGA DRIVE

16 MEG

JUNGLE STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

ZOOM

Sega est la première firme au monde à lancer officiellement un CD-Rom dédié aux jeux en Fronce. Ce lecteur sart afficiellement en septembre prachain, et c'est déjà un événement considérable en sai. Mais un lecteur de CD n'est rien sans jeux, et c'est probablement le premier et seul jeu français actuellement sur Mega-CD que naus avons eu l'extrême honneur de vair en caurs d'achèvement : Dune. Ces quelques pages lui sont cansacrées...



Padishah, l'Empereur "himself" !

Coux qui ont vu le film apprécieront la ressemblance ..

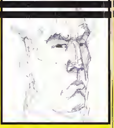
Chaque phrase est doublée d'une synthèse vocale soutenue par une animation du visage plus que précise.

Le jeu démarre sur une introduction plus que charmante, avec une princesse qui vous expliquera ce qu'est Dune, l'Épice et toutes ces sortes de choses

DUNE SUR MEGA-CD

LE LIVRE

C'est Fronk Herbert qui a écrit Dune en 1955. Ce livre décrit l'univers dans un futur très lointain puisque nous sommes opproximotivement en l'an 10 000... Un seul empereur règne sur toute la galaxie. Dune est le nom d'une plonète, qui est le seul endroit où l'on puisse trouver l'Épice, qui offre de nombreuses possibilités très porticulières à ses utilisoteurs . C'est le duc Leto Atreides qui est en charge de Dune et de l'extraction de l'Épice. Le baron Harkonnen veut s'emparer de lo planète,et pour cela, doit renverser le duc. Le héros du livre n'est outre que Paul, le fils de Leto, et il devra faire foce oux vues d'Horkonnen, rencontrer les Fremens qui sont les habitonts de Dune et découvrir sa véritoble destinée. On ne vous en dira pos plus cor celo vous gâcherait votre plaisir à la lecture du livre, qui se prolonge d'oilleurs dans de nombreux tomes, avec une fin tout à fait spéciole.



Voici le père de Paul, le héros du jeu

LE FILM

David Lynch, passionné par le livre, en o fait un film. C'est toujours une œuvre ombitieuse que d'odopter un livre de cette carrure, mais il faut reconnaître qu'il s'en est tiré au mieux. Le film est soutenu por une musique en béton, signée Toto, et il est remorquablement réalisé, notamment ou niveau des effets spécioux. Le film comme le livre ont pu ainsi constituer de bonnes bases pour réoliser le jeu.

L'un des écrans du jeu, dans le palais du duc Léto

LES ORIGINES DU JEU

Dune est une œuvre réellement "culte" oux États-Unis, au point que, por exemple, elle est étudiée par les éleves en cours de Lettres , comme nous étudions Montaigne ou Gide en France ! Foire un jeu sur Dune devenait donc commercialement quosi inéluctable. . Après une botoille acharnée pour obtenir les droits, la réolisotion en fut confiée à Philippe Ulrich et Rémi Herbulot. Les fanas de la micro connaissent au moins le premier, puisqu'il a été por exemple l'un des concepteurs de Pinboll Wizard ou de l'Arche du Copitaine Blood.. Dune version PC est sorti en 1992, et c'est exoctement la même version qui est en phase d'odaptotion en ce moment même. Mais le Mego-CD permet d'ajouter de nouvelles phases d'un tout autre niveau..

Ce croquis est à l'origine de Thufir Hawat

LES MODIFICATIONS

Lo toille mémoire d'un CD est environ 500 fois supérieure ò celle d'une car[...] comme celle de Sonic. Cela permet de stocker une somme d'informations c[...] des dialogues entre les différents prota-gonistes de l'histoire, et ces dialogues sont très nombreux à cause de la richesse de l'histoire. Une cartouche Megodrive classique ne pourroit pas contenir plus d'une dizaine de phroses. . Il faut sovoir que Dune sur CD compte deux heures de voix numérisées qui servent ò ces diologues, et il y a bien sûr en plus toutes les informations grophiques, musicoles et autres.

ET CE N'EST PAS TOUT!...

Grôce au Mega-CD, nous aurons droit à une image en plein écron dotée d'une animation rapide, et ò certaines numérisotions des moments les plus impressionnonts du film, d'une longueur totole d'environ 20 minutes. Et plus impressionnont encore au niveau des jeux Mega-CD à venir : on peut foire jouer de véritables acteurs ! Pour Dune, l'intervention humoine des personnoges du jeu est surtout présente en matière

Le Kit de développement Mega-CD est relié à un PC, car on ne peut pas imprimer de CD très très souvent !

DANS LE JEU "THE MUTANT LEAGUE" MEME UN TYPE

COMME MOI PEUT DEVENIR VRAIMENT MÉCHANT!

Horrible by Ovation Limited.

Lorsque les choses dégénèrent dans ce nouveau sport de science-fiction, tous les joueurs de Mutant League risquent de perdre la tête.

Ce qui, pour la plupart d'entre eux, n'est pas nécessairement une mauvaise chose!

Car les nombreuses équipes qui s'affrontent pour la suprématie sont composées; (quoique certaines d'entre elles soient plutôt en train de se décomposer) des pires bandits, extra-terrestres, robots et monstres mutants.

Dans Mutant League, les régles ne sont pas transgressées, mais plutôt abolies! Vous pouvez être sûr que chaque bagarre va dégénérer. Des mines, de la glace fragile et des pièges, vont rendre le jeu légèrement dangereux!

Mais personne ne se plaindra aux arbitres. Pourquoi se fatiguer lorsqu'on peut les acheter ou les pulvériser?

Alors si vous êtes à la recherche d'un jeu gentil et sympathique, je vous conseille d'aller voir ailleurs.

SEGA MEGA DRIVE

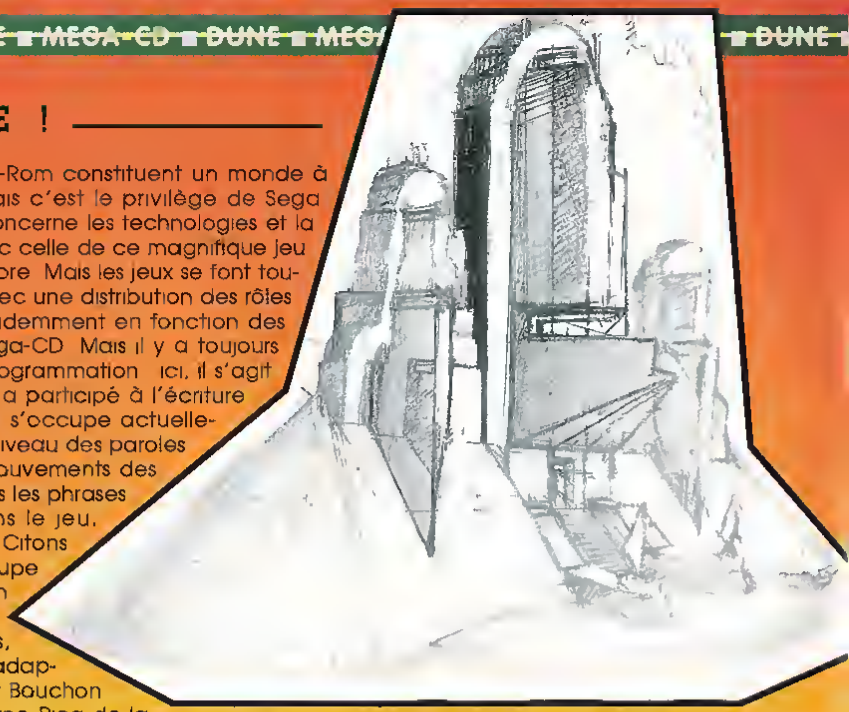
ELECTRONIC ARTS

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, (1) 46 62 1212.

suite de la page 9

L'ÉQUIPE QUI TUE !

Comme vous le voyez, les jeux sur CD-Rom constituent un monde à part, différent des jeux classiques. Mais c'est le privilège de Sega d'être toujours en avance en ce qui concerne les technologies et la sortie du CD-Rom devrait coincider avec celle de ce magnifique jeu qu'est Dune, le tout au mois de septembre. Mais les jeux se font toujours de la même façon : en équipe, avec une distribution des rôles bien précise, distribution qui évolue évidemment en fonction des nouvelles possibilités offertes par le Mega-CD. Mais il y a toujours un chef de projet qui officie aussi en programmation : ici, il s'agit de Rémi Herbulot. Sa femme, Danielle, a participé à l'écriture et à la traduction du jeu. De plus, elle s'occupe actuellement de synchroniser son et image au niveau des paroles en français. Elle doit coordonner les mouvements des lèvres de tous les personnages sur toutes les phrases que ceux-ci peuvent prononcer dans le jeu. C'est tout à fait impressionnant à voir.. Citons aussi Jean-Jacques Chaubin qui s'occupe de tous les superbes graphismes que l'on rencontre dans le jeu. Sohor Ty est chargé de l'animation des personnages, et Patrick Dublanchet est chargé de l'adaptation Mega-CD proprement dite. Didier Bouchon s'occupe du design extérieur et Stéphane Picq de la musique. Celle-ci est d'ailleurs tellement réussie qu'elle a fait l'objet d'une sortie séparée sur CD-audio sous le nom de "Dune, a Space Opera". Philippe Ulrich s'occupe maintenant de tout ce qui est production et management au niveau de Cryo, la société qui développe Dune.



Le palais ducal de Dune.

L'ornithoptère constitue le moyen de déplacement le plus rapide et le plus pratique sur Dune.

L'un des moyens de locomotion dans le jeu.

Le travail de synchronisation des lèvres sur la voix : la tâche consiste à mettre l'un des dessins de lèvres disponibles sur des portions de texte échantillonnées, afin de donner une impression de réalisme aussi grande que possible

DUNE, LE JEU

Vous incarnez Paul, et vous devez empêcher les Harkonnens de s'emparer de Dune, et donc de l'Épice. Vous pouvez rencontrer n'importe qui, n'importe quand. Mais vous devez ordonner vos actions de façon logique et stratégique car, pendant que vous jouez, les harkonnens agissent pour vous déstabiliser. C'est en quelque sorte une lutte pour le pouvoir et une course contre la montre au niveau planétaire. Un jeu unique, qui mêle réflexion, stratégie, aventure, et qui a surtout la qualité extrême de vous replonger dans l'ambiance du livre illico presto. Tout être humain normalement constitué sera donc ravi d'apprendre que ce nouveau produit sort normalement en septembre.

LE FUTUR POUR CRYO

Philippe Ulrich ne compte pas en rester là avec un support tel que le Mega-CD. Il prépare d'autres jeux que nous avons vu tourner et qui sont véritablement impressionnants, tout en n'ayant absolument rien à voir avec Dune. Nous tâcherons de vous en dire plus dès que possible et nous essayerons de suivre le jeu pendant toute sa préparation. Sachez, pour conclure, que cette équipe de choc prépare également Speedy Gonzales sur Megadrive. Vivement septembre...

Le "convertisseur en données Mega-CD", c'est lui : Patrick Dublanchet.

"Si réaliste que j'ai acheté une Mega Drive."

Jouez à la meilleure simulation de combat de chasse. Mig-29 sur Sega Mega Drive est la suprême expérience d'aviation militaire, qui poussera vos capacités jusqu'à leur limite.

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - GLOBAL GLADIATORS - 1ER MOIS - ACTION
Il fallait s'y attendre !...

2 - MICKEY 2 - 2ÈME MOIS - ACTION
Eh ! Battu d'une courte oreille...

3 - TECMO WORLD CUP SOCCER - 2ÈME MOIS - SPORT
Le ballon rond tient la trajectoire...

4 - SONIC 2 - 7ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Avec tous ces nouveaux, aussi...

5 - ASTÉRIX - 14ÈME MOIS - ACTION
Une vraie valeur sûre !

6 - TOM & JERRY - 8ÈME MOIS - ACTION
Ils courent toujours aussi vite !

7 - RENEGADE - 1ER MOIS - ACTION
Un début prometteur...

8 - WIMBLEDON 2 - 1ER MOIS - SPORT
Une arrivée fort à propos... question actualité !

9 - AYRTON SENNA'S SMGP 2 - 8ME MOIS - SPORT
Ça tourne, ça tourne...

10 - BATMAN RETURNS - 2ME MOIS - ACTION
Normal, avec toutes ces "stars" en compétition...

★ MEGADRIVE ★

1 - FLASHBACK - 1ER MOIS - ACTION
Pour un flash, c'est un flash !

2 - GLOBAL GLADIATORS - 1ER MOIS - ACTION
Ça va faire du "mic-mac" !

3 - FATAL FURY - 1ER MOIS - ACTION
La baston entre en force !

4 - SONIC 2 - 7ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Une remontée qui prouve la santé de notre cher hérisson !

5 - TINY TOON - 2ME MOIS - PLATES-FORMES
On se maintient, malgré la concurrence !

6 - MICKEY & DONALD - 6ÈME MOIS - ACTION
Nos deux compères n'ont pas froid aux yeux...

7 - ECCO - 2ÈME MOIS - ACTION
Une petite baisse de régime, mais qui ne va pas durer...

8 - STREETS OF RAGE 2 - 6ÈME MOIS - ACTION
Toujours dans la bagarre !

9 - COOL SPOT - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
À peine sorti, déjà dans le Hit-Parade !

10 - BULLS VS BLAZERS - 1ÉR MOIS - SPORT
Prêts à tout pour enfoncer la défense !

★ GAME GEAR ★

1 - GLOBAL GLADIATORS - 1ER MOIS - ACTION
C'était presque le triplé, cette fois !

2 - MICKEY 2 - 1ER MOIS - ACTION
Une arrivée en force...

3 - TALESPIN - 1ER MOIS - ACTION
Mais oui, on était en train de l'oublier, lui !

4 - SONIC 2 - 7ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Toujours là, le bougre !

5 - CHAKAN - 2ÈME MOIS - ACTION
On maintient le cap !

Les Dernières Sorties

Allez, trêve de plaisanteries, on jette un petit coup d'œil sur les dernières sorties. Ces jeux sont d'ores et déjà disponibles, courez donc chez votre revendeur, vous pouvez les acheter !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
COOL SPOT		•••	1
MUTANT LEAGUE FOOTBALL		••	2
KING OF THE MONSTERS		••	2
BATTLETOADS		••	2
BALLJACKS		•••	2
MICRO MACHINES		•	2
SHINING FORCE		••	1

★ MASTER SYSTEM ★			
HOME ALONE		•	1
WONDERBOY / MONSTER WORLD 3		••	1
JAMES BOND		•	1

★ GAME GEAR ★			
NOME ALONE		•	1
MASTER OF DARKNESS		•	1
TENGEN WORLD CUP SOCCER		•	1
STRIDER 2		••	1

Action · Combat · Simulation · Sport
Réflexion · Héros Sega · Arts Martiaux · Stratégie
Aventure · Rôles

MEGA news

LES 10 ANS DE MICROMANIA !

Ehlou, le temps passe, et Micromania fête déjà un bel anniversaire : celui de ses 10 années d'existence ! Avec un nom depuis longtemps familier à un grand nombre d'entre vous, le bien connu distributeur en jeux et micros se pare de ses plus beaux atouts pour fêter dignement un tel événement. Tout d'abord, l'été chez Micromania sera placé sous le signe du basket-ball, car c'est le sport favori des "Micromanes". Dans chaque magasin et pour chaque vente par correspondance (et ce, jusqu'à fin Août), tout achat de plus de 1 000F sera accompagné du cadeau d'un tee-shirt "Bulls — Fields of Dream", tandis que tout achat de plus de 600F verra s'adjoindre une casquette "Bulls", et tout achat de plus de 300F un fanion "Club" (Bulls, Suns, Orlando Magics, Sonics) ou un fanion "Joueur" (Jordan, Barclay, Pippen, Grant, Chuckle O'Neil). Bien entendu, tous ces cadeaux sont des produits officiels "NBA", délivrés par un importateur agréé. Mieux, pour tout achat de plus de 300F (en sus du fanion déjà cité), les Micromanes pourront gagner un second fanion en s'essayant (à la caisse) au tir de 2 lancers franc avec un ballon mousse et un vrai panier de basket intérieur ! Signalons par ailleurs que le magasin Micromania du Forum des Halles s'agrandit, avec 200m² désormais ouverts à tous les passionnés de jeux vidéo, et qu'un nouveau magasin va s'ouvrir à Lille, au Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq. Longue vie à Micromania !

LE SUPER CADEAU DE L'ÉTÉ !

Pour pouvoir lire ces lignes, vous l'avez forcément déjà 'déballé' : il s'agit bien sûr de ce superbe tranfert pour tee-shirt aux couleurs de STREET FIGHTER II' qui va vous permettre d'arborer tout cet été -et avant tout le monde- l'un des personnages de cet illustrissime jeu. Vous l'aurez constaté sûrement, chaque MEGAFORCE contient un modèle différent de transfert, et il y en a trois, avec KEN, HONDA et BLANKA. Quelques précisions "techniques" : suivez bien le mode d'emploi, en prenant la précaution de le découper du transfert (ce serait dommage de le reporter sur votre tee-shirt, tout de même!). D'autre part, prenez un tee-shirt blanc, ou éventuellement de couleur très claire, compatible évidemment avec les couleurs du transfert. Enfin, sachez que vous pouvez très bien "répartir" les trois motifs (personnage, titre, logo) à trois endroits différents sur votre tee-shirt ! Et si vous avez peur de le "rater", demandez à votre Maman, elle vous aidera sûrement !...

POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PRIX

RECEVEZ LES TOPS EN PRIORITE
NEUFS ET OCCASIONS

•En direct d'Amérique du Nord, sans intermédiaire, vous serez livrés directement chez vous en 72 heures (après approbation) par messagerie spéciale.

•Une vraie liste du stock disponible à des prix étudiés (droits de douanes et transport inclus).

•Un vaste réseau de spécialistes en jeux vidéo Sega Genesis, Super Nes US, consoles et accessoires, CD Rom, et fin 93 en 3D0.

•Paiement par CB/VISA ouTransfert bancaire sur facture Proforma France.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

ROMICO INTERNATIONAL : Tél/Fax (33) 65 41 41 14

2 Rue Turquet - 46300 Gourdon - France

Contact Région Parisienne : Tél/Fax (1) 30 32 52 23
Contact Canada : Tél/Fax 19 1 514 227 64 75

Les marques citées sont déposées par les Sociétés correspondantes

SEGA superstar

C'est au début de ce dernier mois de juin que s'est tenu comme tous les ans le "Consumer Electronic Show" à Chicago. À Las Vegas en janvier ou à Chicago en juin, cette exposition, plutôt ce Salon, reste fidèle à sa réputation "d'événement de l'année". C'est à cette occasion que l'on peut découvrir toutes les nouveautés à venir, ainsi que les responsables japonais ou américains. Des sociétés qui nous font rêver par leur travail, leur patience, leurs créations, leur imagination. Tout comme pour le Winter CES (le CES d'hiver à Las Vegas) du début d'année, nous allons essayer d'être le plus exhaustif possible. Mais rien n'est moins facile car le nombre de jeux présentés était plus que méga important...

TOUS LES LICENCIÉS ÉTAIENT LÀ !

Les "licenciés" sont toutes les sociétés qui développent des jeux sur GG, MD et M-CD sauf SEGA. Bien souvent, ces jeux sont d'une superbe qualité et il n'est pas toujours facile de savoir lequel crèvera l'écran à sa sortie. Cependant, un jeu sortait réellement du lot ; il tourne sur MD, son nom est "Aladdin", et il est issu d'un dessin animé de Disney, qui a fait un méga-carton aux States lors de sa sortie. Nous insisterons tout particulièrement sur ce jeu exaltant. Mis à part Virgin pour Aloddin et Capcom pour SF II, les licenciés essayaient de tirer leur épingle du jeu en propasant de très beaux jeux, mais sans grande originalité. Une fois de plus, SEGA était la société la plus navatrice...

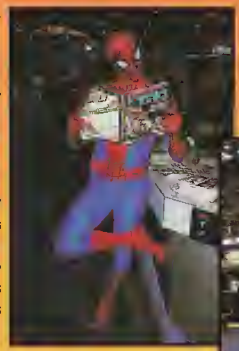
SEGA

Dispasant d'un énorme village où taus les licenciés expasaient leurs jeux, SEGA "trônoit" véritablement avec des jeux comme Sonic Spinball ou Eternal Champion sur Megadrive. En matière de jeux purs et durs, Jurassic Park (la plus grosse licence de l'année, car tirée du film de Spielberg qui bat aux States tous les records avec 100.000.000 de dollars de gains après 9 jours d'explaitation) était également à l'affiche sur Mega-CD et sur Megadrive.

Mais chez SEGA, la plus grosse innovation, la plus grande prouesse technologique était sans aucun doute la Réalité Virtuelle qui offre une nouvelle approche du jeu, une approche inédite et totolement démentielle. Surclassant tous ses concurrents, SEGA est de plus en plus promu à un avenir radieux.

Un Salon à l'échelle du pays et de la ville qui l'accueillent... et une affluence qui ne l'est pas moins !

Alors ne troînons plus et laissons-nous emporter par ce courant, un couront qui nous vient de Chicaga, Illinais (comme on dit là-bos)...



Des visiteurs hauts en couleurs !...

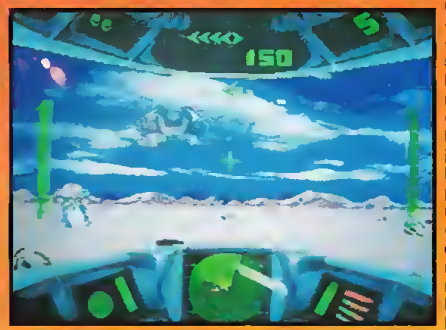
the SEGA village

Inutile de vous dire que Sega of America tenait une place privilégiée au CES de Chicago. Dans un gigantesque village où l'on pouvait distinguer toutes les nouveautés présentées par les licenciés, Sega tenait la dragée haute à son concurrent de toujours : Nintendo. Avec une stratégie beaucoup plus tournée vers les nouvelles technologies, Sega présentait outre le Sega-CD -la version américaine du Mega-CD que l'on découvira en France dans le courant du mois de septembre- la Réalité Virtuelle ainsi qu'une nouvelle sorte de joystick : l'Activator. Si ces deux produits ne sont pas foncièrement nouveaux, puisqu'à Megaforce, nous vous en avons déjà parlé, au CES ils étaient tous deux en démonstration dans le village Sega. Pour vous, nous les avons essayés, et nous allons vous livrer à chaud nos impressions. Vous êtes ready pour l'annonce du siècle ? Alors ne tardons plus...

LA "SEGA VR"

Les initiales "VR" sont pour Virtuol Reolity (en françois : Réalité Virtuelle). Sous ce nom quelque peu barbare se cache en fait une prouesse technique extraordinaire qui ouvre le monde du jeu à des applications futures qui atteignent et dépassent bien souvent l'imagination du joueur de tous les jours. Pour parfaitement comprendre ce qu'est lo réalité virtuelle de Sega, nous avons interviewé l'un de ses concepteurs : Monsieur Stewart E. Kosoy.

Megaforce : Bonjour !
Stewart E. Kosay : Bonjour !
MF : Ne perdons pas de temps, je crois que vous êtes un homme très pris. Pouvez-vous nous poler un peu de cette innovation technologique qu'est la réalité virtuelle grand public ?
SK : Chez Sega en fait, naus pensons ô la réolité virtuelle depuis pas mal de mais. C'est en actobre 1991 que naus ovons commencé ô en porler, mais juste comme ça. On pensoit que le projet paurroit être intéressant. Finalement, c'est au baut de douze mois de travail acharné que nous en sammes arrivés au résultat que vaus pouvez vair.
MF : Quels sont les problèmes principaux que vous avez rencontrés pour la mise au point des lunettes et du système VR en général ?
SK : En fait, lo versian du Sega VR que vous allez essayer n'est pas encore complètement terminée. Si les jeux fonctionnent sans problème, en revanche les lunettes nous posent encore des petits trocas. Chaque persanne a une vue différente, bonne ou mauvoise, et il faut que notre système fanctionne paur taut le mande sans distinctian. Aujourd'hui, les porteurs de lunettes sont désavantagés et ne peuvent, paur l'instant en taut cas, réellement profiter des extraordinaires copacités de cette nouvelle technologie développée par Sega. Mais man équipe et moi-même travaillons pour résaudre ce problème.



MF : Vous parliez des capacités du Sega VR... Pouvez-vous m'en dire un peu plus ?
SK : Naus crayons, chez Sega, énormément ô cette nouvelle technologie, c'est le premier pas vers les jeux du futur. Pour l'instant, avec une seule Megadrive, on ne peut jouer que seul à la VR, le casque au les lunettes utilisant un port, la manette utilisant l'autre. Mais nous pensons sérieusement, par le biais d'un Modem, comme il en existe au Japon, à permettre à deux joueurs au même plus de s'affranter dans un monde complètement imaginaire, un mande dans lequel le joueur sera vraiment à l'intérieur du jeu. Imaginez deux personnes physiques se boladant dans un monde virtuel, l'espace por exemple, qui se livrent une batoille, comme Star Wars, et dans lequel ils peuvent réellement se déplocer et vivre chacun de leur mouvement. Paur l'instant, évidemment, il n'y a que les mouvements de la tête qui sant détectés par le casque. Si vaus tournez lo tête, le paysage défilera. Si vous lo levez, même chose. Ainsi, vous pourrez avoir une vision panaramique de l'aire de jeu. Cette nauvelle dimensian dans le jeu est ou déport assez déroutonte, mais paur vous danner une idée, je vaus invite ô essayer.
(Je me glisse dans le siège, un membre de l'équipe de Sego m'oide ô ojuster mon casque, et me danne le joypod. Le premier jeu VR Sego est Nuclear Rush, qui place le joueur dans un univers en trois dimensions. À lo tête d'un avercraft, il faut mitroiller tous les ennemis qui passent sous les feux de vos laser. Si le jeu n'est en lui-même sans daute pas au top de ce qui peut être réalisé, par contre l'effet, le rendu ô travers le casque, est taut simplement fantastique. Après deux ou trois parties, je retourne près de Monsieur Kossoy.)
MF : C'est extraordinaire !
SK : Je pense en effet que le Sega VR est un outil ludique révolutionnaire...
MF : Quels sont les autres titres en préparation pour le Sega VR ?
SK : Actuellement, nous travoillons sur trois autres titres, qui seront tous dispanibles d'ici ô la fin de l'onnée. Iron Hammer est un jeu de tir galactique en trois dimensions qui comporte trente niveaux et qui entraînero le joueur dans des lieux superbes. Les deux autres titres sont Matrix Runner, une lutte spatiale contre des robots, et Outlaw Racing, une course de voitures complètement folle, dans laquelle au paurra lutter contre 20 outres voitures.

MF : Pour l'instant, les jeux n'existent qu'en cartouches, prévoyez-vous des titres VR pour le Mega-CD ?
SK : Bien sûr, ces produits sant également ô l'étude dans nas laboratoires Research and Development.
MF : Quand pensez-vous pouvoir vendre la réalité virtuelle ?
SK : Le Sega VR sera dispanible aux États-Unis paur les fêtes de Naël, et son prix devrait être inférieur ô 200 dollars (environ 1.100 francs) ; en revanche, je ne sais réellement pas quand il sera en vente en Eurape.
MF : Je vous remercie.
SK : C'étoit un plaisir, ou revoir.
MF : Au revoir.

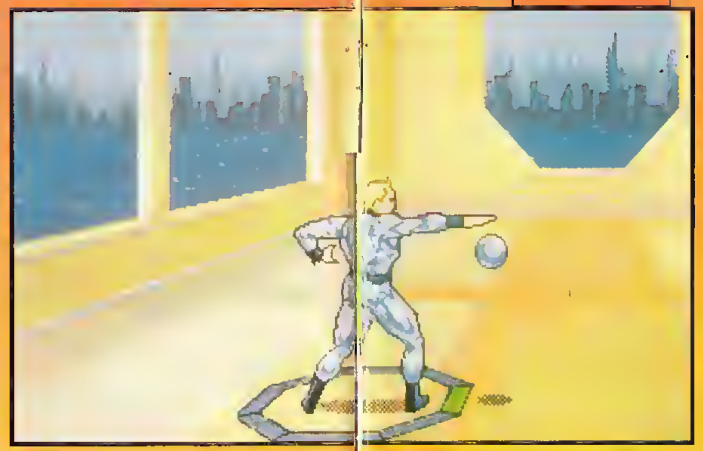
the SEGA village

L'ACTIVATOR

Taujours dans le village Sega, on pouvait de temps en temps assister à des démonstrations de l'Activator. Activator, késako ? Si vous êtes un fidèle lecteur, vous savez sans daute ce que c'est. Dans le cas contraire, vous allez apprendre et surtaut savoir, tout, taut taut sur cet extraordinaire périphérique.

Présenté en avant-première lors du précédent CES à Las Vegas, l'Activator est le joypad de l'avenir. Si vous avez dans la tête l'image d'un jaypad ardinaire, vous pouvez taire un reset mémoire, ce n'est réellement plus la peine d'y sanger tant l'Activator est différent de ce que l'on connaît. Sous la torme d'un octogone que l'on place sur le sol, le joueur se met au centre et est ainsi entouré par un graupe de rayans infrarouges qui partent de la base de l'Activotor. Paur déclencher un mauvement, le joueur n'a plus qu'à briser le mur de rayans, créant ainsi une coupure dans les faisceaux, qui pourra être interprétée par la Megadrive. Ainsi chaque "coupure du rayon" devient à l'écran un mouvement du personnage. Actuellement, deux jeux ant été spécialement créés par Sega pour l'Activator.

BOUNTY HUNTER



Dans Bounty Hunter, on est transporté en l'an 2397, époque aù la guerre fait rage et où les combats d'arts martiaux sont légion. Dans des duels sanglants et surtaut grâce à l'Activator, l'impressian de réalisme est poussée à l'extrême. On transpire, on sue, on se muscle, avec le personnage à l'écran, c'est taut simplement brillant.
L'autre titre en préparation, et spécialement dédié à l'Activatar réalisé par Sega, est Air Drums, un programme original puisque, pour une fois, il ne s'agit pas d'un jeu mais d'un véritable synthétiseur de musique. En traversant les rayons de l'Activator avec une partie de san corps, une nate se déclenche. Ressemblant à la harpe laser de Jean-Michel Jarre lorsqu'il est en concert, Air Drums et l'Activator permettrant à votre esprit de musicien de s'exprimer en toute liberté !
Tout comme un joypad ardinaire, l'Activator se connecte sur le port habituel de la Megadrive et permet au jaueur de se sentir encare plus proche du jeu. Si certains jeux sont spécialement écrits pour ce périphérique, taute la lagithèque Megadrive paurra également utiliser l'Activator. À cet égard, une notice explicative sera livrée avec la machine paur permettre de l'utiliser avec taus les autres titres de la gamme. Disponible au prix de 79.99$ aux USA (450 francs environ) au mois de décembre prochain, nous sommes prêts à parier que Sega détient là encare l'arme de l'avenir, et d'un avenir radieux pour nous, joueurs...

LE QSOUND

En coopération avec Archer Communication, Sega a mis au point, pour les jeux sur Mega-CD, un nouveau procédé sonore. Le Qsound permet d'avoir encore plus d'ampleur dans le son, encore plus de pêche, encore plus de dynamique. Le premier titre en CD qui bénéficiera de cette technologie est Ecco, qui devrait sortir aux Etats-Unis dans quelques semaines.

LA CHAINE SEGA

En association avec Time Warner, une gigantesque société du monde du divertissement, et avec TCI, leader dans le domaine des chaines câblées, Sega va créer une chaine câblée spéciale réservée aux jeux. Grâce à un décodeur spécifique que l'on pourra connecter au lecteur de cartouches de la Megadrive, Sega ouvre là une nouvelle voie aux jeux vidéo. Cette chaine sera disponible aux States au cours des premières semaines de l'année prochaine. Grâce à un menu, le joueur pourra sélectionner le jeu auquel il aura envie de jouer, ou même avoir un avant-goût de ce que pourront être les prochains titres sur sa console. En ce qui concerne la France, Sega reste pour l'instant muet.

the SEGA village

SEGA AIME LE SPORT !

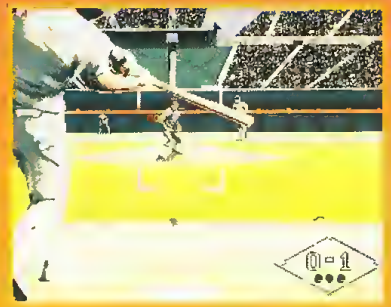
Dans le cadre d'une collection Sport, Sega a signé des accords avec différentes vedettes afin de mettre sur le marché des simulations sportives de haute volée, et ce bien sûr, sur tous les formats Sega. C'est ainsi qu'au cours des prochains mois, nous devrions voir débarquer aux États-Unis et donc, par la suite, en Europe, de nouvelles simulations de football américain, de base-ball, de basketball, de hockey, de course de Formule Un, de golf, de tennis, de boxe, de catch, la liste est longue et je préfère m'arrêter là. Malheureusement, seuls trois de ces titres étaient visibles dans le village Sega. Les voici :

NFL FOOTBALL'94 : STARRING JOE MONTANA

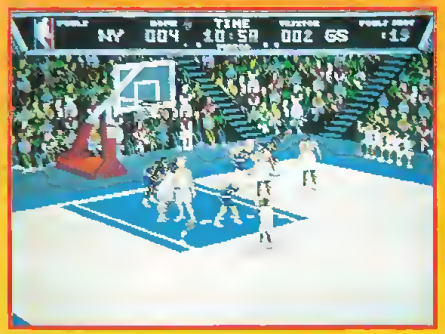
De tous les temps, Joe Mantana est très certainement le joueur le plus populaire des États-Unis et c'est donc tout naturellement qu'il a une nouvelle fois prêté son nom à cette simulation déjà fort connue. Avec quatre vues du terrain différentes et toutes les équipes avec leurs logos de la NFL, cette simulation devrait faire bondir les Américains de joie. Grâce à une pile dans la cartouche, il sera même possible de souvegorder toutes ses parties. NFL Football'94 sera en vente dans le courant du mois de navembre.

WORLD SERIES BASEBALL

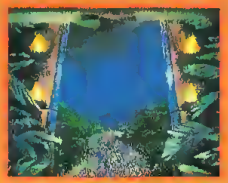
Et hop, une deuxième simulation sportive typiquement américaine, avec World Series Baseball. Avec plus de 28 équipes et 700 joueurs différents, cette simulation devrait théoriquement se placer d'entrée de jeu au top de ce qui existe déjà sur Megadrive dans le domaine des simulations de baseball. Tout comme NFL Football, cette cartouche est équipée d'une pile qui lui permettra de sauvegarder une partie en cours. Et de deux pour Sega.

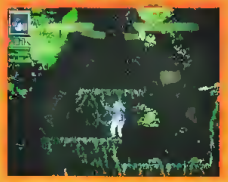


NBA ACTION'94



Dans la série "j'aime les jeux de basket parce que je suis un fan de Michael Jordan", NBA Action'94 pour Megadrive devrait satisfaire les plus fervents amateurs de ce sport qui fait actuellement fureur. Avec toutes les équipes de la NBA, NBA Action'94, prévu pour une sortie vers la fin de l'année, propose une vue à la David Robinson's Supreme Court. Et de trois !

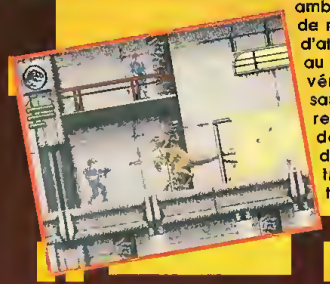




Avec Aladdin, développé par David Perry dont nous vous parlons dans ces pages, Jurassic Park est très certainement la licence de l'année chez Sega. Basé sur un film de Steven Spielberg qui fait actuellement un véritable taboc aux States, Jurassik Park se retrouve catapulté à l'avant-scène des jeux vidéo, sur trois supports Sega : Megadrive, Mego-CD et Game Gear. Si la réalisation est bien évidemment différente en fonction de la machine, le scénario, lui, reste commun.

Avec la sortie dans les cinémas américains de Jurassic Park, une véritable Dinomanio (au mains équivolente à la Batmania qu'on a connue en France il y a deux ou trois ans) s'est déclenchée. Un magasin entier aux couleurs du film s'est même ouvert, vendant tee-shirts, chapes, dinosaures en plastique, peluches, etc. Bref, aux States actuellement, on ne parle plus que de Jurassic Park... Mais qu'est-ce exactement, que Jurassik Park ?

Tiré d'un roman de Michael Crichton, Jurassic Park nous conte l'histoire d'un hamme ambitieux, qui rêve de recréer un parc d'attractions ouvert au public avec de véritables dinosaures, vivants et recréés grâce à des fossiles. Au départ inattensifs, très vite, pourtant, ces dinosoures se révoltent et démolissent l'île entière. C'est à partir de ce moment que vous intervenez...



JURASSIC PARK

MEGADRIVE MEGA-CD GAME GEAR SEGA

LA VERSION MEGADRIVE

Pendont plus de 15 mois, une équipe de programmeurs, de grophistes et de musiciens s'est penchée sur le "cas" Jurassic Park, le plus gros jeu d'action/aventure de la Megadrive. C'est une cartouche de 16 mégos qui contiendra tout le code et les sept niveaux de Jurassic Park.

Dans la version Megadrive, les joueurs devront survivre dans une jungle sauvage avec des dinosoures en quasi-liberté. Dès le départ du jeu, un menu permettra de sélectianner le héros. Vous pourrez ainsi être soit le paléontalagiste Alan Grant (le héros du film) soit un "Raptor" -une race particulièrement dongereuse de dinosoures. En fonctian de votre choix, le jeu se déroulera de différente monière... En jauant avec le professeur, le but de Jurassic Park sera de sauver les visiteurs du porc des féroces bestiales qui l'envahissent. Paur réussir cette missian, il faudra sovoir sélectionner les nombreuses armes mises à votre disposition tout ou long du jeu pour mettre un terme à l'avance de ces énarmes animaux préhistariques. Si en revonche vous décidez d'entrer dans la peou d'un Raptar, le but est alars d'éviter de se foire attraper par l'un des nombreux gardiens qui surveillent sans cesse les entrées et les sarties du parc. Disponible le 10 aoûl aux États-Unis, Jurassic Pork sero assurément un gros, très gras titre sur Megodrive.

LA VERSION MEGA-CD

Sur Mega-CD, an laisse de côté le jeu de plates-farmes pur et dur pour se consacrer à un jeu d'oventure, entièrement basé sur des graphismes digitalisés et animés. Le résultat est bien sûr sidéront. Le but de cette versian est de récupérer des œufs de dinosaures disséminés un peu partout à l'intérieur du Centre et de les ramener dans une pièce spéciale paur destruction. Pour la versian Mega-CD, les progrommeurs de Sega ont été jusqu'à enregistrer des véritables cris de cracadiles par exemple, paur apporter un degré de réalisme encore plus intense. Utilisont le nouveau système "Qsaund" dant nous vous parlons dans ces pages, Jurassic Pork sur Mego-CD sero disponible au mais d'octobre, oux USA.

LA VERSION GAME GEAR

Ce sant cinq niveaux d'arcade qui vous attendent dans cette nauvelle et dernière version de Jurassic Pork. Avec quatre armes seulement, vaus devrez réparer tautes les clâtures du parc afin que les dinosoures ne puissent pas s'échopper. Avec près de 15 espèces différentes et une action haletante, cette conversion du plus grond film de cette onnée, devrait également se voir ouvrir les portes de la gloire. Sartie annancée sur Game Geor : actabre.

L'équipe au travail pour la réalisation de la version Mega-CD

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

Appelle vite le

36 68 60 20

pour le grand concours DE THE FUNK ! CONVERSE.

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

CONVERSE

Gagne un voyage de star à Hollywood au :

36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS AFFRONTE LE :

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement deposé par Newsteleme dia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

TANT que vous vous obstinerez à passer à plus de 350 km/h là où on passe en seconde à 70 km/h, vous irez jouer dans le BAC À sable.

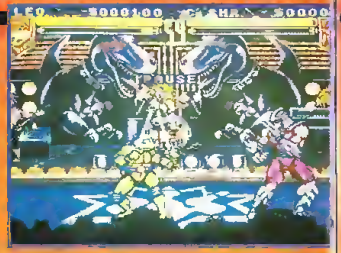
SPORT SEGA

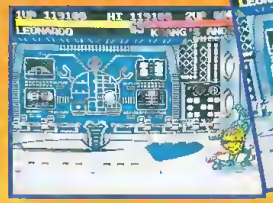
C'EST PLUS FORT QUE TOI

TMNT FIGHTING TOURMAMENT

MEGADRIVE / KONAMI

Comme Konomi n'avoit pos encore créé de jeu de bastan à la Street Fighter II, il falloit bien commencer. Voilà que ça arrive et c'est evec les Tortues Ninjas que tout va commencer. Programmé sur 16 mégos, Fighting Tournoment pourra se jouer seul ou à deux. Grophiquement tout à fait remorquable, un sain tout particulier a été apporté par les pragrammeurs à l'animation des tortues. Du coup, cette réolisotion s'onnonce comme une super licence, et un super jeu de combat car les mauvements à la disposition des Tortues ainsi que les coups spécieux sont particulièrement riches. Sortie annoncée aux States pour la fin de l'onnée et même peut-être oprès...





ETERNAL CHAMPION

MEGADRIVE SEGA

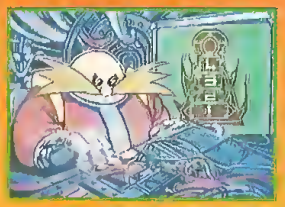
Attention, on se prépare au choc : Sego déborque dans le domaine des jeux de baston avec une cartouche de 24 mégas ! Un chac énarme, surtout lorsque l'on sait que les jeux les plus importonts sur cette console ne font que 16 mégas. Alors que peut-il bien y avoir dans cette réalisation pour que cette cartouche soit aussi importante ? Tout d'obord, Eternol Champion propose onze combattants, tous spécialisés dons un ort martial dittérent. Chocun d'entre eux, pour rétomer son adversoire, dispose de la bagatelle de 35 caups ! (plus que Street Fighter II', par exemple). De lo boxe Thoï jusqu'à la canne Kopkido en possont por les coups des Bérets Verts au des Farces Spéciales, la panoplie d'attoques et de défenses d'Eternol Champian est une véritable réjouissance. Naus sammes en 2225, et l'associatinn des Eternol Champions est une entité qui maintient l'équilibre entre le Bien et le Mal. Afin d'éviter que les planètes de la galaxie entière ne se fossent la guerre dans des duels plus que sanglants, deux hommes se font face dans un combat à mart, paur la liberté mais également pour lo poix entre les peuples. Compatible avec le prochain jaypad à six boutans que Sega devrait très prochainement mettre sur le marché, Eternal Champion est égolement compotible avec l'Activator. Camme ce titre permet en plus ò deux jaueurs de se mesurer, an imagine très bien les parties de délire, lorsqu'on paurra brancher deux Activotars ensemble. Cette cartouche de 24 mégas -je me répète cor il fout vroiment insister- sera disponible aux États-Unis dons le couront du mais de novembre. Une belle fête en perspective pour ce prochain mais de novembre !

SONIC CHAOS

Juste pour les grandes voconces, oux Étots-Unis bien sûr, Sega of America annonce l'arrivée prochaine sur la portable couleur d'une nouvelle série d'aventures avec lo Moscotte mode in Sega, son nom : Sonic Chaas.
Le protesseur Robotnik est respansable d'une gigantesque crise. En ayant subtilisé des émeraudes vitales pour la pionète, il précipite celle-ci vers sa perte. Sonic et son fidèle lieutenant Tails portent ò lo poursuite du Professeur pour faire échouer san plan. Avec des banus spéciaux et de nouvelles armes comme un Paga Stick et des chaussures à prapulsian otomique, Sonic Choos s'annonce à la hauteur des prestatians des précédents épisodes, c'est tout dire...

SONIC SPINBALL

MEGADRIVE / SEGA

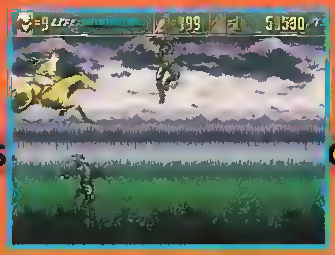


Avec plus de 4.5 millions d'exemplaires vendus dons le mande, Sonic est l'un des héras du jeu vidéo les plus connus et les plus prisés du mande. Complètement inspiré por lo zone appelée "Cosino Night Zane" de Sonic II, Sonic Spinboll est un flipper camportont le hérissan bleu en vedette. Seulement présenté sous lo forme d'une cassette vidéo, Sanic Spinball sur Megodrive s'onnonce comme un jeu béton, rapide, avec une foultitude de trauvailles inédites, bref un jeu camme Sega soit si bien les faire.

SONIC

ARCADE / SEGA

Nan content de san succès incontesté sur nos chères petites cansales, Sanic débarque en Arcade. Il folloit s'y attendre, vu la maîtrise de lo "technologie Arcade" par Sega, qui naus sort régulièrement des hits qui font de véritobles ravages dans les salles de jeux. En ce qui concerne le jeu en particulier, Sega a adapté une vue en 3D isométrique, naus rappelont des hits d'arcade comme le nan mains célèbre et oncestrol "Zaxxon", ou comme le petit dernier "ViewPoint" de SNK. Les persannages fétiches de Sega sant bien évidemment présents, c'est-à-dire Tails et Sonic. D'ailleurs, vaus pourrez jouer ò deux simultonément en contrôlant chacun l'un des héros du monde Sega que vous connoissez si bien. Normolement, il ne devrait pas tarder à débarquer en France, alors soyez prêts ou choc de "Sanic Arcade".



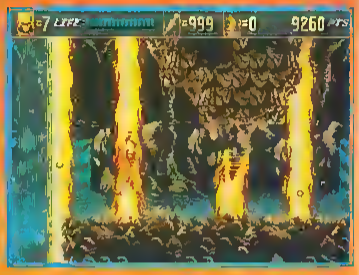
the SEGA village

CES CHICAGO ■ CES CHICAGO ■ CES CHICAGO ■ CES CHICAGO ■ CES

SHINOBI III : RETURN OF THE NINJA MASTER

MEGADRIVE / SEGZ

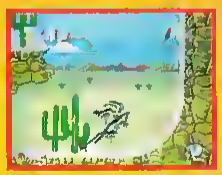
Joe Musashi est de retour sur Megadrive dans de nouvelles et sublimes aventures. Une fois de plus, notre brave ninja devra se mesurer à la terrible organisation terroriste : Neo Zeed. Dans ce Beat'Em Up si particulier, on retrouvera tous les coups qui nous avaient séduits dans les épisodes précédents. Dans Shinobi III, on découvrira pourtant des attitudes inédites de Joe, qui désormais pourra grimper à la corde, monter à cheval dans une course folle, sauter par-dessus des murs, etc. Joe pourra même, dans une poursuite effrénée, se retrouver sur des jet-skis ! Si dans Revenge Of Shinobi, on avait été épaté par les graphismes remarquables, on aura certainement le souffle coupé en matant ceux de Shinobi III. En poussant à l'extrême les capacités de la machine sur le plan graphique, les développeurs de Sega ont réussi avec ce titre des merveilles. Nous ne parlerons même pas des musiques qui, elles aussi, sont à tomber par terre la tête la première. Disponible au mois de septembre, Shinobi III va valoir le détour, le méga détour !



DESERT DEMOLITION : STARRING ROAD RUNNER AND WHILE COYOTE

MEGADRIVE / SEGZ

Après Sonic, qui speedait déjà comme un fou, revoilà une vedette de cartoon tout aussi speedée de la tête que la mascotte de Sega : Road Runner, dans un jeu pas piqué des vers. Poursuivi sans relâche par While, le coyote, les affaires du Beep Beep le plus connu du monde ne sont pas au mieux lorsque commence cette histoire. Pour se sortir des griffes et surtout des dents acérées du malin, Beep Beep devra courir aussi rapidement que possible, sans pour autant se ramasser lamentablement la tronche contre un rocher ou un mur qui arrive toujours au plus mauvais moment. Disponible aux States au moment des vacances de Noël, Desert Demolition sera encore l'un des prochains grands titres de l'éditeur japonais.



Micromania fête ses 10 ans cet été !

10 ANS !

Tom le Micromane vous offre* les Casquettes les T-Shirts, les Fanions officiels NBA

GRATUITE
La Casquette BULLS NBA pour 600F d'achat*

GRATUIT
Un fanion au choix de joueur ou d'équipe pour 300F d'achat*

GRATUIT
Le T-shirt BULLS NBA pour 1000F d'achat*

GAGNEZ
les casquettes, les T-Shirts, les fanions officiels NBA en jouant sur 3615 Micromania

Profitez de cette offre démente dans les Magasins Micromania et en Vente par Correspondance jusqu'au 31 août 93

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD SUR SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAMEBOY ET GAMEGEAR !

MICROMANIA LILLE V2 NOUVEAU à LILLE
Centre Cal de Villeneuve d'Ascq . Niveau bas
59650 Villeneuve d'Ascq . Tél 20 05 57 58

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78
NOUVEAU MAGASIN AGRANDI

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs . RER Ch de Gaulle-Etoile
Métro George . Tél 42 56 04 13

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél 78 60 78 82

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cal des 4 Temps . Niveau 2 . Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél 47 73 53 23

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 . 06901 Sophia Antipolis Cédex
Tél (16) 92 94 36 00

*Offres valables dans la limite des stocks disponibles sur l'achat de cartouches, logiciels, accessoires et non cumulables avec d'autres offres en cours

695F La Console Mégadrive
+ 1 jeu (Strider ou D.R. Supreme Court ou Spiderman selon disponibilité) + 1 manette

EXCLUSIF !

Le Mégavidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo
GRATUIT pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

Mégavidéo Show [illegible]

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

[illegible]

ANDRE AGASSI TENNIS
Avec cette simulation de tennis, vous pourrez jouer sur l'herbe de Wimbledon, sur la terre battue de Roland Garros, et ce, seul ou à 2 joueurs.

LE TOP 5 MICROMANIA

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action mintercompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes

BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

AMAZING TENNIS
3 types de surface terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

SPECIAL ANNIVERSAIRE
(Dans la limite des stocks disponibles)

Control Pad Pro 2
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive

99F

Le Remote Controller + 1 Manette 199F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 99F

Galahad	~~395F~~	249 F	Tamit's Adventure	~~395F~~	199 F	Last Battle	~~395F~~	215 F
Fantasia	~~395F~~	199 F	Crue Ball	~~395F~~	249 F	Ghouls and Ghosts	~~395F~~	249 F
688 Attack Submarine	~~395F~~	249 F	Out Run	~~395F~~	199 F	Alex Kidd	~~395F~~	149 F
Road Rash	~~395F~~	249 F	Gynoug	~~395F~~	149 F	Strider	~~395F~~	199 F
Jordan Vs Birds *	~~395F~~	199 F	Parmonia	~~395F~~	249 F	Super Thunderblade	~~395F~~	215 F
California Games	~~395F~~	249 F	Pitfighter	~~395F~~	199 F	Bio Hazard Battle	~~395F~~	249 F
Wonderboy 3	~~395F~~	199 F	Space Harrier 2	~~395F~~	149 F			

LES JEUX DE SPORT

Super Kich Off
Vous sélectionnez votre équipe ainsi que 2 remplaçants. Chaque catégorie de joueurs est déterminée par ses qualités : défenseur, gardien, milieu de terrain. Vous appliquerez différentes tactiques et jouerez tous les coups du football !! Le Nec plus Ultra.

Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP. Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boîtes de vitesse.

NEW **Summer Challenge**
Un multi épreuves sportives d'enfer : Tir à l'arc, kayak, saut d'obstacle, 400 m haies, saut à la perche, saut en hauteur, lancer de javelot, cyclisme!

LES JEUX D'AVENTURE

Another World
L'adaptation du hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement.

Megalomania
Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques. Les textes à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must

Phantasy Star 3
Un jeu d'aventure extraordinaire. Les forces du mal règnent : combattez à l'épée ou couteau. Explorez les 7 royaumes, certains sont amicaux, d'autres beaucoup moins.

LES JEUX D'ARCADE

NEW **Sunset Riders**
Vous incarnez un chasseur de prime, vous recherchez des bandits très agressif. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville ferez une partie du voyage dans un train.

NEW **T2 Judgement Day**
Le futur est entre vos mains : revivez le fameux film de fiction. C'est un combat sans merci qui vous attend contre le robot T1000 Terminator

Ecco le Dauphin
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

LES JEUX DE PLATEFORME

NEW **Mick & Mack/Global Gladiator**
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense

Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en n'est pas moins futé. 2 écrans superposés vous permettant de jouer à 2 simultanément

Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!

NEW **Bob**
Un super jeu de plateforme / aventure qui mettra à rude épreuve vos réflexes! Vous serez armé d'un bazooka qui crache tantôt des balles, tantôt des missiles!

LES JEUX DE COMBAT

NEW **Best of Best Karaté**
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

Street of Rage 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Micromania fête ses 10 ans cet été !

NOUVEAU A LILLE
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial V2 - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 20 05 57 58

Tom le Micromane vous offre* les Casquettes les T-Shirts, les Fanions officiels NBA

GRATUIT Le T-shirt BULLS NBA pour 1000F d'achat*

GRATUITE La Casquette BULLS NBA pour 600F d'achat*

GRATUIT Un fanion au choix de joueur ou d'équipe pour 300F d'achat*

* Offr[illegible] disponibles sur l'achat de cartouches, logiciels, access[illegible]es avec d'autres offres en cours jusqu'au 31 août 1993.

MICROMANIA

G A M E G E A R

LE TOP 5 MICROMANIA

GLOBAL GLADIATOR
Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour rétablir la paix dans le monde de Mickey !

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !!

OUT RUN EUROPA
Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur! Foncez!

STREET OF RAGE
Deux ex flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un affreux syndicat du crime !

La Gamegear 595F + Columns
+ la Sacoche Micromania GRATUITE

La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
+ la Sacoche Micromania GRATUITE
795F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NEW **TOM ET JERRY**
Une course poursuite folle entre Tom le chat et Jerry la souris. Serez vous assez rapide pour attraper le malin Jerry!

NEW **SPIDERMAN 2**
Le Sinistre Kingpin a posé une bombe à New York et en rejette la responsabilité sur Spiderman ! Maintenant que sa tête d'araignée est mise à prix pour cent mille dollars, les partisans de l'ordre et ses pires ennemis sont à ses trousses !

LES JEUX DE COMBAT

Shinobi 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elementaires. Joe Musashi est leur seul espoir de survie!

WWF Steel Cage
Retrouvez tous les coups du catch sur cette superbe simulation pour Gamegear. Une action d'enfer !!

LES SIMULATIONS DE SPORT

Senna GP
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une super simulation de F1 la plus fameuse !

Wimbledon Tennis
Smash, revers, services canons, passings shots!, un mode d'entraînement et 4 tournois

SPECIAL ANNIVERSAIRE

49F **Le Wide Master**
Agrandit l'écran de votre Gamegear

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA. Tél. VPC (16) 92 94 36 00

NOUVEAU **MICROMANIA LILLE V2**	**TEL. 20 05 57 58**	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

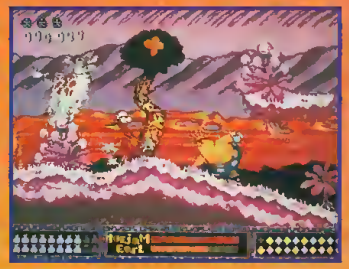
IMPORTANT Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

L E S   N O U V E A U T E S   D ' A B O R D

TOE, JAM AND EARL II

MEGADRIVE / SEGA

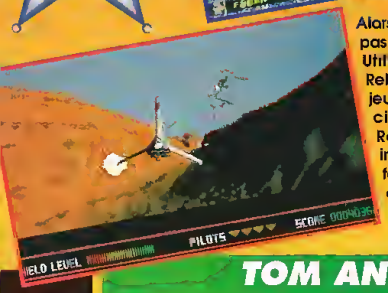
Lorsque l'on parle de Toe, Jam et Earl, on ne peut que penser à des extra-terrestres débiloïdes qui prennent toujours la vie du bon côté. Dans cette nouvelle série d'aventures avec ces deux petits Aliens complètement bidonnants, on retrouvera un jeu de plates-formes dynamique et particulièrement rigolo. N'ayant absolument plus rien à voir avec les premiers périples de nos deux aventuriers, Tae, Jam et Earl II est un jeu de plates-formes au graphisme assez particulier. Accompagné du début à la fin par des musiques complètement loufoques, cette nouvelle réalisation signée Sega vous transportera dans un monde dingue, dingue, dingue. Tae, Jam et Earl II sera disponible dans le courant du mois de décembre, aux États-Unis bien sûr.



REBEL ASSAULT

MEGA-CD / LUCAS ARTS

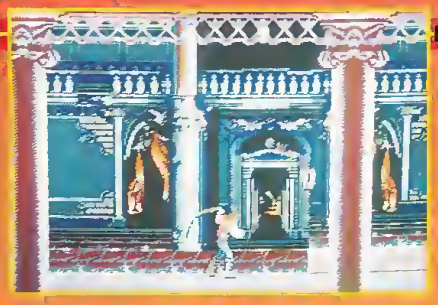
Les jeux de Lucas Arts ne sont pas légion sur Megadrive et sur Mega-CD. Alors quand on en voit un se pointer à l'horizon, on le tient et on ne le lâche pas, surtout lorsque celui-ci est inspiré par des scènes de la Guerre des Étoiles. Utilisant à fond les capacités du Mega-CD, Rebel Assault est, dans sa majeure partie, un jeu de tir en trois dimensions. Grâce aux capacités mémoires hallucinantes du support, Rebel Assault se déroule dans un univers incroyablement riche, où les décors les plus fous se succèdent à un rythme effréné. Tout d'abord réalisé sur PC, Rebel Assault sera assurément l'un des titres-phares du Mega-CD lors de sa sortie en France.



TOM AND JERRY

MEGADRIVE / SEGA

Après leur arrivée récente sur Game Gear, c'est un plaisir que d'accueillir Tom et Jerry sur Megadrive. D'une approche différente de celle de la portable, Tom et Jerry sur Megadrive reste cependant un jeu de plates-formes. Présenté sur le Salon alors qu'il n'était qu'à un stade peu avancé de sa programmation, Tom et Jerry est annoncé pour la fin de l'année.



CASTLEVANIA BLOODLINES

KONAMI

Simon de Belmont débarque enfin sur Megadrive dans une aventure qui, comme d'habitude, l'entraînera bien évidemment devant l'Empereur du Mal en personne, j'ai nommé Dracula. Dans ce jeu d'action complètement inédit sur Megadrive, on retrouvera cependant tous les personnages qui ont fait de ce jeu la légende qu'il est devenu. Avec un fouet pour unique arme, Castlevania Bloodlines propulse le joueur dans un univers malsain, où il ne fera jamais bon de ne pas avoir sa gousse d'ail sur soi !

SOCKET

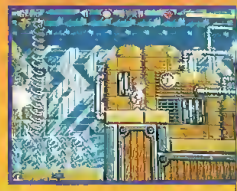
MEGADRIVE / KANEKO

Socket est un personnage pour le moins sympathique. Plongé dans un conflit entre deux forces, le Bien et le Mal, Socket aura du boulot pour rétablir la situation. Speedé de la tête un peu comme Sonic, Socket devra, tout au long de la dizaine de niveaux qui lui sont proposés, sauter, tirer et surtout éviter les malotrus qui lui fancent dessus.

HIGH SEAS HAVOC

MEGADRIVE / DATA EAST

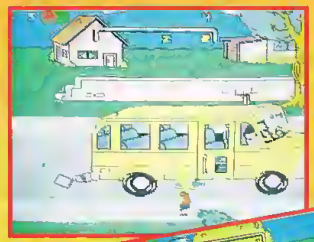
Et hop ! Un nouveau jeu de plates-formes à la Sonic. Entre les plates-formes mouvantes et les ennemis qui débaulent de part et d'autre de l'écran, High Seas Havoc est un jeu qui donne la pêche ! Disponible aux States pour la fin de l'année, cette réalisation de Data East est diablement sympa, dommage que nous n'en ayons pas vu plus !

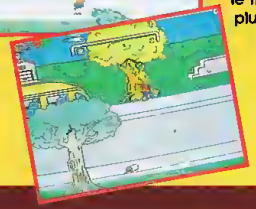


BART NIGHTMARE

MEGADRIVE / ACCLAIM

Toujours prêt à faire des bêtises, Bart est une nouvelle fois sur la sellette. Avec des graphismes issus du dessin animé, Bart Nightmare est encore une mega licence d'Acclaim, qui pourrait obtenir le titre d'éditeur le plus riche...





MUTANT LEAGUE HOCKEY

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts nous offre ce mois-ci Mutant League Football (voir notre test dans les Zappings) et présentait sur le Salon une deuxième simulation de sport, basée sur le même scénario. Avec Mutant League Hockey, on repart pour une simulation de hockey sur glace où, pour marquer des buts, il ne faudra jamais -mais alors réellement jamais !- respecter les vraies règles de ce sport ! Superbe en tous points, Mutant League Hockey est annoncé pour l'automne.

Disney

S'il n'y avait pas de stand Disney spécifique au CES de Chicago, en revanche les personnages de dessins animés les plus connus du monde (et donc les plus recherchés pour des "méga licences") étaient, eux, bien présents sur le Salon et ce, chez plusieurs éditeurs américains comme Virgin, au japonais comme Sunsoft. Dans ce qui va suivre, nous allons nous intéresser aux nouveaux jeux mettant en scène des personnages de Walt Disney et rien qu'à ceux-là.

DISNEY-VIRGIN-SEGA : UNE GRANDE HISTOIRE COMMUNE

À l'hôtel Nikka de Chicago, Disney, avec Virgin et Sega, organisait un petit déjeuner à 7 heures 30 du matin. Il fallait y être, l'annonce allait être belle, l'annonce allait être grande. Mais de quoi s'agissait-il exactement, on s'en doutait, on le suppufait mais nul n'était réellement entièrement au parfum... À 7 h30 tapantes, nous nous dirigeons vers la salle de réception réservée par Disney. Une ambiance chaude et amicale nous y attendait, avec lampes magiques, serveurs habillés à l'orientale et petits plats succulents, dès lors nous n'avions plus de doutes sur ce qui allait se passer : l'annonce officielle de l'arrivée d'ALADDIN sur Megadrive !

Pour ceux qui ne seraient pas au courant, Aladdin est un film de Disney récompensé par un Oscar, et qui fait actuellement un véritable tabac aux États-Unis. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, Aladdin le film s'est vu catapulté en tête des Charts américains. À n'en pas douter, cet Aladdin-là est une méga licence que Virgin et Sega ont réussi à brillamment négocier auprès de Disney.

Après nous être restaurés, nous nous dirigeâmes dans une autre salle où nous attendait le shaw de présentation d'Aladdin. Avec de superbes décors et une mise en scène somptueuse, on se croyait réellement à la remise d'une grande récompense, style Oscar américain. C'est que l'on fait bien les choses, chez Disney... Après cette petite pièce de théâtre nous contant l'histoire d'Aladdin, nous avons tous eu droit au visionnement du jeu. Et là... Le choc ! Ce jeu est apparu à nos yeux comme le génie de la lampe d'Aladdin, une véritable merveille (et encore, le mot est faible). Bien souvent, nous autres journalistes, nous nous emportons dans une suite sans fin de superlatifs pour qualifier la qualité de tel ou tel jeu, mais là, réellement, toute la salle était unanime pour crier de joie et de plaisir en visionnant les premières séquences d'Aladdin sur Megadrive.

Mais comment un tel résultat a-t-il été possible ? C'est la question que tout le monde s'est posée... Pour répondre à cela, il nous a semblé qu'interviewer le programmeur était une assez bonne idée. Nous nous sommes donc assis aux côtés de David Perry, pour lui poser quelques questions afin d'éclairer nos lanternes...

ULTIMA games
Nouveau ouverture ULTIMA
57, av. des Gobelins - Paris 13ème

PARIS. 5 bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 11 88 - Fax 43 38 11 88
PARIS (Passage). 23 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 07 14
PARIS (Passage). 57, Avenue des Gobelins - Tél. (1) 45 65 72 77
MARSEILLE. 20 rue de la Paix - 13001 - Tél. 91 33 84 95
MULHOUSE. 13, rue de Hagenau - 68000 - Tél. 89 56 37 87
BISCHHEIM. 2, rue Lafayette - 68000 - Tél. 88 56 76 97
TOURS. 97 av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA. 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 49 70
JUAN LES PINS. 14 Av Allegresse - 06160 - Tél. 93 61 16 21
AIX EN PROVENCE. 40 cours Sextius - 13100 - Tél. 42 27 29 45
NIMES. 4 rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 47 16
BLOIS. 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

ULTIMA Games 1ère chaîne de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion de France

690 490 MEGA DRIVE | 290 190 MEGA CD | 190 MEGA KEY
125 79 PRO 2 | 350 250 PRO 5 | 79 49 GAME ADAPTOR

JEUX D'OCCASION quelques uns de nos jeux

Altered beast	90	Street of Rage	120
Sonic	90	Castle of Illusion	190
XDR	90	California Games	190
Zoom	90	Donald Quasthoot	190
Alien Storm	120	Rampart	190
Alex kid	120	Road Rush	190
DJ Boy	120	Terminator	190
Ghosbusters	120	Chuck Rock	250
Hell Fire	120	Grand Prix Monaco	250
Gynough	120	James Pond II	250
Joe Montana	120	Mickey and Donald	250
Moonwalker	120	Tazmania	250
Merc	120	Alien 3	290
Shadow Dancer	120	Batman Return	290
Shinobi	120	Ecco le Dauphin	290
		Fatac Fury	290
		Flash Back	290
		Sonic 2	290

Pour tout autre jeux nous téléphoner Plus de 50 titres de 50 à 120 F

JEUX NEUFS

Cool spot	399	Global gladiators	399
Fatal fury	399	Maz in war	399
Flash back	399	Shinning force	490
Flint stones	399	Tiny toon	399
		Mickey II sur game gear	290

ACCESSOIRES :

Alimentation	160 F	Cable moniteur	190 F
Cable péritel	150 F	Cable Amstrad	190 F
		Joypad Sega	69 F

Nous reprenons tous vos jeux Megadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer

ACHAT
Nous achetons COMPTANT ou en bon d'achat sur le matériel neuf ou d'occasion, tous vos jeux et vos consoles au plus haut cours du marché
Ex : Megadrive complete : 350 F Desert Stricke Thunder Force, II, European Soccer 200 F Game Gear complete 300 F

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'un autre modèle ou d'une autre marque

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX à renvoyer uniquement à notre agence de Paris ULTIMA GAMES - 5 bd Voltaire - 75011 Paris Tél. (1) 43 38 11 88 - Fax. (1) 43 38 11 88 Pour la VPC demandez Thierry

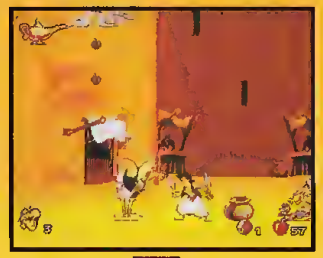
ECHANGE :
Nous sommes les moins cher de France : échange Jeux Mégadrive, Game Gear ou Master système : 50 F

Nom Prenom
Adresse complète
Tél. (obligat.) Ce n°
Date d'expiration Signature

Produit	Prix
Montant	
Port matériel 100F - Port logiciel 25F	
Total	

Disney

Megaforce : Salut, David !
David Perry : Hello !
MF : Peux-tu, en deux trois mots, te présenter ?
DP : J'ai 26 ans, je suis né en Irlande du Nord. Maintenant, je vis en Californie et je bosse pour Virgin Games à côté de Los Angeles.
MF : Quel est ton passé en tant que programmeur de jeux vidéo ?
DP : Je programme depuis que j'ai 15 ans ; au début, mes jeux étaient des petits jeux en basic (NDLR : c'est un langage de programmation), puis très vite, je me suis mis à d'autres langages plus évalués et donnant de bien meilleurs résultats. En tout, j'ai réalisé près de 35 jeux sur ordinateurs de jeu (Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, Cammadore Amigo, etc.). Tu te souviens de Pyjamarama, de Last Starmtraaper au de TMNT sur CPC ? C'est moi le programmeur de tous ces jeux...
MF : Quel fut ton premier titre sur Megadrive ?
DP : Le tout premier jeu que j'ai réalisé sur Megadrive, c'est Terminator. Un jeu moyen, non ?
MF : Non, je ne trouve pas.
DP : Quand je vois Terminator et ce que je peux réaliser maintenant, j'ai un peu honte...
MF : Quels furent tes autres produits sur Megadrive ?
DP : Récemment, j'ai programmé Global Gladiators et Cool Spot que tu dois certainement connaître. Global Gladiators est le premier jeu que j'ai réalisé en Californie, avant je vivais en Angleterre.
MF : Et après Cool Spot, ce fut Aladdin pour Megadrive, n'est-ce pas ?
DP : Non, ce fut d'abord The Jungle Book puis ensuite Aladdin.
MF : Quand as-tu commencé à programmer Aladdin ?
DP : J'ai commencé le travail le 22 avril de cette année.
MF : Comment ? Tu veux dire que tout ce qu'on vient de voir sur Aladdin a été réalisé en moins de deux mois ?
DP : Oui, tu as parfaitement compris. Tout ce qui a été montré d'Aladdin a été programmé en exactement 40 jours. Mais attention, lorsque je dis 40 jours, c'est matin, midi, soir, samedi et dimanche compris. Je mangeais devant mon ordinateur des sandwiches à longueur de journée, les yeux rivés sur mon moniteur !
MF : Quelles ont été tes relations avec Disney pour le développement d'Aladdin ?
DP : Disney a été génial. Bien sûr, ils suivaient chacune des étapes de mon travail et corrigeaient certains points lorsqu'ils n'étaient pas d'accord, ce qui est normal. Mais d'une façon générale, tout s'est admirablement bien passé avec Disney.
MF : Je crois que pour les animations des personnages, tu as eu droit à l'aide de l'équipe qui a créé le dessin animé ?
DP : Effectivement, tous les graphismes des animations ont été réalisés par les dessinateurs de chez Disney et c'est certainement pour cela que le jeu est à ce niveau si parfait. Pour te donner une idée sur le travail effectué par Disney sur Aladdin, voici quelques chiffres : Cool Spot, qui est pourtant superbement animé, comporte 400 images d'animation, Jungle Book en contient 900, et Aladdin, lui, 1500. À ce tarif-là, c'est logique que le résultat soit à la hauteur !
MF : Quand est-ce que tu penses que le jeu sera réellement terminé ?
DP : Aladdin devrait être fini d'ici deux mois. Nous avons encore énormément de travail pour que tout soit réellement parfait.
MF : À part la programmation, as-tu beaucoup d'autres loisirs ? Bref, qu'aimes-tu vraiment faire ?



DP : J'aime les filles, la plage, le soleil... Bref, j'aime la Californie !
MF : Quel sera ton projet suivant ?
DP : Je pense que je vais bientôt faire un jeu de boxing à la Street Fighter II, mais en mieux !
MF : Merci !
DP : De rien !

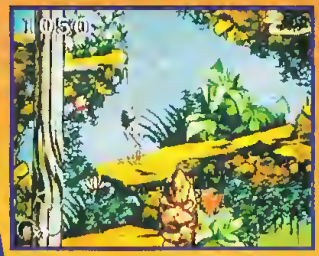
Voilà donc ce que nous avons pu apprendre sur le développement d'Aladdin par David Perry, son programmeur. Mais nous n'allons pas en rester là avec Aladdin, l'événement de ce CES. En effet, peu de temps après la présentation du jeu, le PDG de Disney répondait aux questions des journalistes au cours d'une conférence de presse. On apprenait alors les dessous de l'histoire "Disney-Virgin-Sega" et les projets qu'avait le géant du dessin animé en matière de jeux vidéo. Voici en gros un résumé des propos qui nous ont été tenus...
"La réalisation d'Aladdin a été rendue possible grâce à l'étroite collaboration de Disney, de Virgin et de Sega. Nous avons choisi ces deux sociétés car nous estimons qu'elles sont les plus performantes du marché actuellement. Si le résultat est fabuleux, c'est uniquement parce que nous nous sommes donné les moyens de cette réussite en collaborant étroitement avec Virgin et Sega, et en mettant sur la table une bonne liasse de dollars, nous ne pouvions pas rater notre coup. Aladdin est le jeu le plus cher jamais réalisé sur une console. Nous avons donc mis tous les atouts de notre côté pour qu'Aladdin soit également le meilleur. Plus que les autres jeux, Aladdin est une véritable histoire qui retrace réellement les aventures de ce jeune homme espiègle. En exagérant un peu, je pourrais dire qu'Aladdin est plus qu'un simple jeu, c'est un dessin animé interactif pour tous. Le côté dessin animé est accentué par la musique, tirée du film. Malheureusement, et même si Aladdin est programmé sur 16 mégas, la mémoire manque. Nous pensons donc réaliser prochainement une nouvelle version, sur Mega-CD cette fois. Avec l'extraordinaire capacité mémoire de ce support, nous pourrons réellement faire exactement ce que nous voulons sans aucune limitation".

À la question "quels sont vos autres projets en matière de jeux vidéo", la réponse du PDG de Disney a été la suivante :
"Même si Disney a une capacité extraordinaire, il est toujours préférable de réaliser un seul projet à la fois. Tout le staff est ainsi mobilisé sur le même projet et le travail ne peut être que meilleur".

Mais si Aladdin monopolisait effectivement un maximum de monde, ce titre n'était pas la seule licence Disney sur le Salon...

THE JUNGLE BOOK

Également programmé par David Perry, The Jungle Book, qui sortira en France sous le nom "Le Livre De La Jungle", est évidemment une pure merveille. Aux couleurs exclusives de Virgin, The Jungle Book vous placera dans la peau de Moogli, charmant jeune homme plein de talent qui vit dans la jungle aux côtés de ses amis les animaux. Agressé pourtant par des singes lanceurs de bonbons, Moogli devra bien souvent sauter de liane en liane pour se sortir des situations périlleuses qui l'attendent à chaque instant. Si The Jungle Book n'est que sur 8 mégas, l'animation est un modèle du genre, également supervisée par Disney, et cette nouvelle réalisation de Virgin devrait être disponible vers la fin de l'été. Encore un grand jeu en perspective !

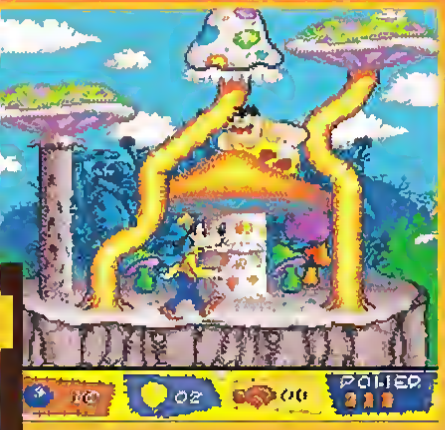


MD

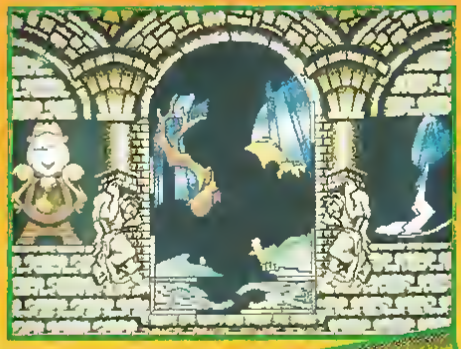
GG

Disney

GOOFY



Moins connu qu'Aladdin ou que The Jungle Book, Goofy est également en cours de réalisation, chez Absolute cette fois. La carrière de Goofy a débuté en 1932 et il est apparu dans plus de 50 dessins animés de Disney, ainsi que dans des centaines et des centaines de bandes dessinées de l'éditeur. Dans ce jeu, Gaofy est le conservateur du Musée d'Histoire Naturelle de Ludwig Von Drake, et travaille aux côtés de son ennemi de toujours, Pete, qui ne cherche qu'une seule et unique chose : faire en sorte que Goofy soit viré afin qu'il puisse prendre sa place ! Grâce à une arme de son invention, une espèce de ciseaux magiques, Goofy tentera tout au long de ce jeu de se sortir des mille et une embûches installées par Pete. Se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel, Goofy est un titre qui présente des idées sympas ainsi que des graphismes à la hauteur des espérances de Disney. Cette cartouche devrait sortir aux États-Unis dans le courant de l'automne.



BEAUTY AND THE BEAST

SUNSOFT / MEGADRIVE

Original, complètement original, Beauty And The Beast (la Belle et la Bête), c'est en fait deux jeux, non pas en une mais bel et bien en deux cartouches. En effet, des études récentes ont montré que de plus en plus de jeunes filles s'intéressaient aux jeux vidéo. Et paf, paur satisfaire tous les joueurs, Sunsoft a décidé de développer deux versions, une pour les garçons et une autre pour les filles. Malheureusement encore au premier stade de programmation, nous ne pouvons que vous présenter quelques photos de ces deux versions. Nous vous en reparlerons donc dans l'un de nos prochains numéros, car Beauty And The Beast ne devrait pas passer inaperçu.

Cher Monsieur Leroy,
Ce serait simpa si vous pouvé excuzer Laurent du court d'athlétisme. En effé, il s'est fait une méchente foulure au poigner en jouant à Summer challenge sur sa megadrive.
Merci beaucou.
Françoise (sa maman)

8 ÉPREUVES TRÈS, TRÈS ÉPROUVANTES.

APRÈS WINTER CHALLENGE, VOUS ALLEZ TRANSPIRER SOUS LE SOLEIL DE SUMMER CHALLENGE.

HEUREUSEMENT, IL Y A LE REPLAY POUR PROGRESSER.

86% CONSOLES +

SEGA MEGA DRIVE

ACCOLADE™

ALIEN TRILOGY

MEGA-CD ACCLAIM

Alien Trilogy n'était visible au Salon que sous la forme d'une bande vidéo. Inutile donc de nous demander nos impressions sur ce titre, nous n'en avons pas. Programmé en utilisant une nouvelle technique d'animation, grâce un système de capteurs sensibles placés sur le corps de l'acteur déguisé, l'Alien Trilogy devrait marquer un pas de plus dans l'avancée du jeu vidéo vers la "réalité". Comme nous ne savons, pour l'instant, pas grand-chose sur ce jeu, je ne vous casserai pas les pieds plus longtemps et je remettrai le rendez-vous Alien Trilogy à plus tard, ou moins jusqu'au début de l'année prochaine.

2020 SUPER BASE BALL

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Eh oui, encore un jeu de sport. Comme son nom l'indique, le concept du jeu de base-ball est placé dans un environnement futuriste. En 2020, si l'on en croit ceux qui ont conçu ce jeu, nous pourrons donc jouer contre des robots programmés exclusivement pour ce sport dont les américains sont si friands. Vous pourrez également jouer contre des humains si vous préférez un jeu plus classique. Quel que soit le jeu choisi, vous aurez de très grandes sensations, car comme vous le savez certainement, ce jeu est l'adaptation d'un jeu Néo Géo.

AWESOME BABY BASKETBALL

MEGADRIVE

Peut-être inconnue jusqu'à présent, cette simulation de basket est tout simplement impressionnante. En plus des règles parfaitement respectées, Awesome Baby Basketball présente une vision du terrain particulièrement séduisante, avec rotation, zoom sur le terrain et tout, et tout. La "totale" pour cette simulation, qui ne devrait pas sortir avant l'année prochaine.

BARBIE

MEGADRIVE / HITECH

Les jeux sont surtout conçus pour plaire à un public essentiellement masculin. Mais Sega a pensé aux filles en sortant un jeu qui ne les laissera pas indifférentes : Barbie. Le jeu est dans le plus pur style plates-formes mais aux antipodes de Sonic. Tout au long des parcours, vous devrez retrouver tout ce qui est nécessaire pour séduire Ken. Eh oui, il est là ! On ne pouvait évidemment pas imaginer Barbie sans Ken. Comme vous le constatez, Barbie est donc un jeu qui se démarque beaucoup des autres.

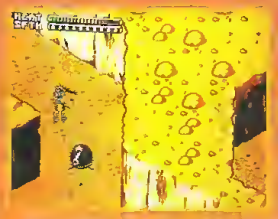
ADDAM'S FAMILY

MEGADRIVE / ACCLAIM

Addams Family était l'un des jeux de plates-formes les plus riches de ce salon. Si, dans sa conception, ce titre n'a vraiment rien de bien extraordinaire, il est dans son contenu tout à fait génial. Avec des dizaines et des dizaines de salles secrètes, un soin tout particulier a été apporté par les programmeurs à la profondeur du jeu. Sortie annoncée : fin de cette année aux States.

BATTLETECH

Sous ce nom barbare se cache en réalité un simple petit jeu de tir. Vous êtes aux commandes d'un gigantesque robot sur-armé et, comme d'habitude, il faudra tirer sur absolument tout ce qui bouge. Graphiquement pas extraordinaire, Battletech se déroule en "pseudo trois dimensions". Grâce à des bonus que l'on peut récupérer de temps en temps, il sera possible de "customiser" son robot de mille et une façons.



BEST OF THE BEST

MEGADRIVE / TENGEN

Développé à l'origine par Loriciel, une société française, c'est Tengen qui a récupéré la licence de ce titre. Après une phase d'entraînement qui vous permettra de vous remettre en forme et surtout de tester vos qualités de champion, il faudra vous battre contre une dizaine d'adversaires avant de devenir le champion du monde incontesté du Kick Boxing. Proposant une animation proche de la perfection, Best Of The Best dispose également d'une bibliothèque de coups plus qu'étonnante.

BEASTBALL

MEGADRIVE / SPECTRUM HOLOBYTE

Si vous aimez le football américain et la violence, vous ne pourrez qu'apprécier Beastball à sa juste valeur tant ce titre est un parfait mélange entre les deux. Inspiré por le sport "number one" aux States et par des jeux de boston genre Street Fighter II, Beastball vous entraînera dans un championnat où plusieurs équipes de la galaxie entière s'affronteront. Pour gagner, il faudra bien sûr marquer des points et également ne pas se laisser enterrer par les adversaires qui ne chercheront qu'à vous piétiner.

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Le football américain a de beaux jours devant lui car, après Joe Montono et John Madden, voici que Bill Walsh donne son nom à une simulation de football américain. C'est Electronic Arts, le spécialiste des jeux de sport qui la signe. Vous y retrouverez tout ce qui fait l'ambiance des grandes finales américaines : les commentateurs déchaînés, la foule qui vibre pendant les grandes phases de jeu... Les règles y sont évidemment scrupuleusement respectées et vous pourrez également jouer avec les plus grandes équipes du moment.

BLADES OF VENGEANCE

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Ce jeu d'action prouve qu'Electronic Arts soit faire autre chose que des jeux de sport ! Dans le plus pur style d'Alisia Dragoon, ce jeu tout simplement magnifique vous emmènera à travers de nombreux stages d'une qualité graphique vraiment poussée. Le jeu vous fera diriger une guerrière particulièrement violente qui a des comptes à régler avec pas moi de monde. Elle a donc sorti les lames sacrées, celles qui ne servent que dans les grandes occasions et qui vont particulièrement plaire aux boss, et notamment le boss final. À voir, ne serait-ce que pour la beauté !

BRAM STOKER'S DRACULA

GAME GEAR / SONY

Prévu sur vraiment tous les formats, Bram Stacker's Dracula était également visible sur Game Gear lors du CES, sous des allures de jeu de plates-formes. Sur Game Gear comme sur Mega-CD, il faudra ici venir à baut du vampire réfugié au cœur de son château de Transylvanie. Rude tâche pour un jeune hamme tel que vaus !

BRAM STOKER'S DRACULA

MEGA-CD / SONY

Il n'y a pas de daute, Bram Staker's Dracula était l'un des tous meilleurs titres disponibles sur Mega-CD au Salan. Développé par Psygnosis, c'est sous le label Sany que ce jeu sera disponible ars de sa sartie annancée pour le mois d'aaût ou septembre aux Etats-Unis. Graphiquement superbe, Dracula comporte également quelques scènes digitalisées entièrement en "full motion v i d é a". Installez-vaus dans vatre fauteuil, regardez Dracula et flippez comme un chien du Branx devant cette superbe praduction.

BUBBLE AND SQUEAK

Si, paur l'instant, cet éditeur japanais n'est pas encare très cannu dans le monde Sega, il est à parier que san ascension risque d'être fulgurante tant la qualité de ses réalisatians est bonne. Avec Bubble And Squeak, c'est une fais de plus le cas. Dans un univers graphiquement très rigala, vous déplacez un jeune bébé, auquel il arrive taut un tas d'embrauilles malsaines et maladives. À vaus de l'aider paur qu'il sarte des tragédies qui lui tambent dessus à vitesse grand V.

DESERT STRIKE

GAME GEAR / DOMARK

L'un des "classiques" de la Megadrive arrive sur Game Gear. Je vaus rappelle rapidement les principes de ce jeu-culte : le lieu et les prétextes sont identiques à la guerre du golfe. Vaus devez empêcher un dictateur de mettre main basse sur un petit pays vaisin. Dans vatre hélicaptère, vaus devez danc remplir plusieurs missians de difficulté parfaitement craissante. Vaus devrez détruire des abjectifs militaires qui vaus sant dannés électraniquement sur vatre plan de val, aller secaurir des prisanniers, et ce, sur plus d'une dizaine de niveaux passionnants.

F15 STRIKE EAGLE 2

MEGADRIVE / MICROPROSE

Ce nouveau simulateur vaus affre la passibilité de revivre sur vatre Megadrive ce qui est arrivé aux pilates américains dans le golfe lars de la libératian du Kaweït. Vous êtes pilate d'un avian de combat sur porte-avians et vaus devez remplir de nambreuses missians paur abtenir un password. Les missians sant très variées mais taut aussi dangereuses : détruire un entrepât, une rampe de missiles au clauer la chasse ennemie au sal. Les phases de jeu sant entrecaupées de superbes phases de déma digitalisées.

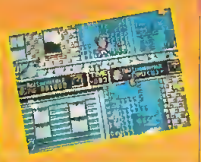
CHESTER CHEETAH

MEGADRIVE / KANEKO

Cet animal plus que délirant a une missian à remplir : s'éclater à taut prix. Dès qu'il vait une guitare électrique à travers ses lunettes noires, il entame un rift furieux. Mais ceci n'est qu'un trait de caractère de l'animal, et c'est vous qui le dirigez pendant taut ce jeu qui est dans le plus pur style actian et plates-formes. Vaus rencontrerez des bass délirants, et il y a des passages secrets partaut qui vaus mèneront dans des salles banus (égauts, cavernes,...) En bref, un jeu 100% pur fun avec cet animal que vaus n'aublierez pas de sitôt, croyez-naus !

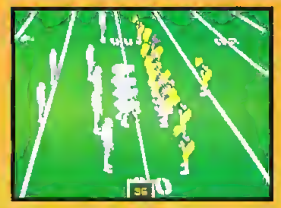
DASHIN DESPERADOS

Avec Dashin Desperadas, an débarque dans un petit jeu de plates-farmes qui peut se jauer à deux simultanément par le biais d'un écran séparé en deux parties. Outre cela, la principale qualité de ce jeu assez particulier, c'est la vitesse du scralling qui, camme Sonic, "speede à dant" ! Dashin Desperados est annancé pour une sortie américaine pendant l'automne.



DAN MARINO'S TOUCHDOWN FOOTBALL

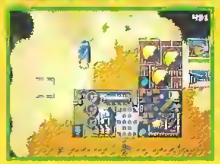
MEGADRIVE / VIRGIN GAMES



Prafessionnel du Faotball américain, Dan Marina est une grande vedette. En supervisant cette simulation de faotball américain, il a permis aux pragrammeurs de Virgin de réaliser ce jeu. Avec un système de zaams permettant de suivre la balle, ainsi que la possibilité de jauer seul, à deux l'un contre l'autre au à deux dans la même équipe, Touchdown Faotball est annancé aux States paur l'automne.

DUNE II : BATTLE FOR ARAKIS

MEGADRIVE / VIRGIN

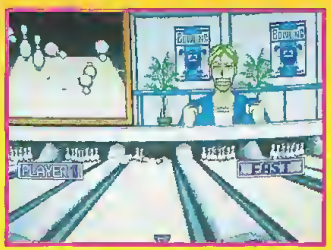


Alors que naus vaus prapasans dans ce numéra un grand "Zaam" sur la conceptian de Dune en Mega-CD, Dune II : Battle For Arakis sera quant à lui uniquement sur cartauche. Le but du jeu cansiste à canstruire ses défenses et plus glabalement san mande, pour cantrôler l'Épice. L'Épice est le pauvoir, la seule saurce d'énergie de la planète Arakis. Inspiré par le film du même nam, Dune II n'est pas un jeu d'actian, mais un jeu de stratégie pure et dure, ce qui change un peu, nan ?

CHAMPIONSHIP BOWLING

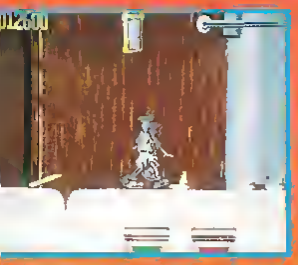
MEGADRIVE / MENTRIX

On n'avait pas encare cannu de simulatian de bawling sur Megadrive, grâce à Mentrix, c'est désarmais chase faite. Avec Championship Bawling, et avant de réaliser strike sur strike, il faudra chaisir le paids de sa baule, sélectionner le jaueur, décider de la direction, de la farce et de l'effet à mettre dans la baule, etc. Assez répétitif dans san déraulement, il faut cependant avauer que Championship Bowling présente une réalisatian parfaite.



FIDO DIDO

MEGADRIVE / KANEKO



Ceux qui ont eu l'extrême privilège de jouer à Cool Spot vont être ravis en apprenant l'arrivée de Fidi Dido. Sans en être véritablement la suite, ce jeu joue dans la même catégorie qualitative. Il met en scène le petit bonhomme qui est dans les pubs de Seven Up. Le sprite, de par sa couleur par rapport aux décors environnants, prend un aspect ultra original, et les situations le sont tout aussi. Elles sont bien évidemment typiquement orientées dans le style plates-formes et c'est un jeu que vous devez attendre fébrilement avec une impatience non dissimulée. C'est la moindre des choses.

FORMULA ONE

Formula One est la toute dernière simulation de conduite de Formule Un sur Megadrive, mais également sur Game Gear. Quelle que soit la version, avec Formula One, on découvrira une simulation entièrement réalisée en trois dimensions. Si, dans la version Megadrive, on est dans la voiture, avec la Game Gear, on suivra l'évolution de son véhicule de derrière. Une chose est sûre -et ce, quelle que soit la machine- Formula One est un jeu particulièrement complet qui devrait impressionner tout ceux qui regardent le Championnat du Monde à la télé le dimanche après-midi...

INDIANA JONES

- THE FATE OF ATLANTIS -

MEGA-CD / JVC MUSICAL INDUSTRIES INC.

Voici l'adaptation du jeu micro sur Mega-CD. Un jeu d'énigme, de recherche et d'aventure qui durera très longtemps, même pour les meilleurs d'entre vous. Vous y incarnez évidemment ce cher Indy, à la recherche de la mythique cité perdue que vous connaissez tous : l'Atlantide Les trésors y sont innombrables et d'aussi grande valeur que dans les quatre premiers épisodes des aventures du héros de Spielberg. Le jeu vous emmènera dans un nombre incroyable de lieux où vous devrez prendre des objets en répondant à des énigmes, découvrir des passages secrets afin d'obtenir des cartes, etc. L'esprit des films y est totalement respecté.

HAUNTING STARRING POLTERGUY

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Fortement inspiré du célèbre film Poltergeist, ce jeu vous plonge dans un univers particulièrement angoissant. Votre maison est la proie d'une multitude de fantômes qui ont un sens de l'humour plus que particulier. De ce fait, chaque objet devient dangereux, chaque endroit devient un véritable traquenard : le fauteuil du salon est une trappe, les portes sont des guillotines. Il vous faudra être habile et astucieux pour vous sortir de tous les pièges que les créatures de l'au-delà vous ont tendus. Une vue en 3D très particulière et l'ambiance générale font de ce jeu une véritable curiosité plus qu'intéressante et originale.

GRIND STORMER

MEGADRIVE / TENGEN

Vous aimez les jeux ringards, bien nazes et qui n'apportent absolument que dalle à la logithèque de la Megadrive, si ce n'est un titre de plus ? Cela tombe bien, car voici Grind Stormer, une sacrée daube de jeu de tir qui, de plus, n'est même pas plein écran. Ces jeux étaient cools il y a trois ans, au début de la Megadrive, mais maintenant il serait agréable qu'ils disparaissent de la vitrine de certains éditeurs...

TENGEN WORLD CUP™ SOCCER

Voulez-vous jouer pour la France?

- *Toutes les sensations des tournois adaptées spécialement pour la Game Gear.*
- *Grâce à la fonction compatible Gear to Gear link, vous pouvez jouer contre un ami.*
- *La structure complète du tournoi de la Coupe du Monde et même la ligue d'élimination.*
- *Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde.*
- *Les quatre formations et remplacements d'équipes permettent des jeux tactiques.*

TENGEN VIDEO GAMES

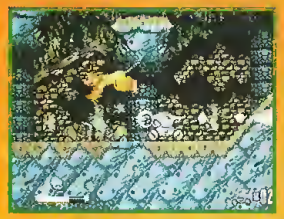
SEGA™ GAME GEAR™

Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Tengen World Cup™ Soccer © 1993 Tengen Inc.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

METAL MASTER

MEGADRIVE / SUNSOFT

Dans Metal Master, vous dirigez une sorte de petit blindé qui se déplace dans un univers sauvage et rempli de soletés à éliminer radicalement de la surface du globe. Une superbe réalisation graphique et, pour y avoir joué quelques instants, je peux vous dire que ce jeu de tir et de plates-formes s'annonce comme superbe sur Megadrive.



MORTAL KOMBAT

MEGADRIVE / ACCLAIM

Avec Street Fighter II', Mortal Kombat était peut-être le jeu de baston pure sur Megadrive le plus attendu de tout le CES. Le stand Acclaim était d'ailleurs l'un des plus fréquentés, et de nombreux joueurs voulaient livrer bataille. Seul ou à deux, Mortal Kombat comporte, tout comme la version originale en arcade, des personnages entièrement digitalisés parfaitement animés. Avec une excellente maniabilité et surtout une incroyable rapidité, Acclaim a réalisé là un très bon titre qui devrait sortir le 13 septembre de cette année, jour que l'on qualifie déjà comme "the Mortal Day" !

JAMES POND 3

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Vous vous souvenez tous de James Pond, un jeu qui avait fait sensation lors de sa sortie sur Megadrive. Eh bien le temps a passé, et nous voici déjà au troisième épisode des aventures de ce petit mollusque bien sympathique. Le principe est toujours le même : des objets à découvrir, des amis à délivrer et la sortie à trouver. Si les principes ont été repris pour des questions évidentes d'unité, les décors ont beaucoup évolué et cette cartouche vous fera découvrir des lieux totalement inédits. Indispensable à tous les fans des premiers épisodes et à tous les fans de bons petits jeux de plates-formes.

NHL HOCKEY '94

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Cette fois, Electronic Arts choisit d'embellir la ludothèque de votre Megadrive avec une simulation de Hockey sur glace. Bien que ce sport ne soit que relativement populaire en France, c'est l'occasion de le découvrir car il est véritablement très très intéressant. Cette fois, le jeu ne porte le nom d'aucune star mais offre tout ce que vous offre habituellement une simulation sportive. Sachez enfin que le jeu offre une vue de haut avec des graphismes plus qu'otrayants.

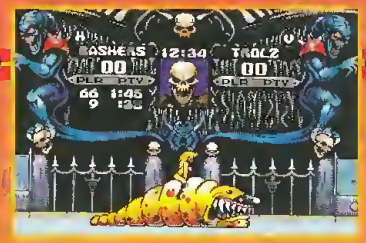
ROCKY AND BULLWINCKLE

MEGADRIVE / ABSOLUTE

Personnages de "cartoons" très connus aux États-Unis, Rocky et Bullwinckle se retrouvent sur Megadrive sous la forme d'un jeu de plates-formes assez peu usuel. Avec des graphismes très kitsch et surtout une excellente animation, cette réalisation d'Absolute ne devrait malheureusement jamais voir le jour en Europe.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

C'est un jeu de Hockey pas comme les autres que voilà. Les buts ne sont plus l'habituel filet mais une tête de démon métallique. Des flammes sortent des ronds du terrain et les habituelles "pom pom girls" qui viennent danser lors des arrêts de jeu sont cette fois sur une monture plus que spéciale : des vers géants. Bref, ce jeu de Hockey futuriste est à réserver à ceux qui aiment le sport, qui aiment s'éclater et qui ne sont pas spécialement attachés à la précision rigoureuse qu'on est habitué à rencontrer dans les autres jeux de ce type. En effet, tous les coups y sont permis puisque l'essentiel c'est de gagner.



ROBOCOP VS TERMINATOR

MEGADRIVE / VIRGIN

Dans le genre "j'aime les méga licences", Robocop Vs Terminator ne devait pas être l'une des moins chères pour la Megadrive sur le Salon... Tout à fait dans le style Beat'Em Up, "je tire-je fonce-et je ne regarde pas derrière moi" pourrait être le leitmotiv de cette réalisation une fois de plus signée Virgin. L'action se déroule sur une dizaine de niveaux, mais avant de choper le Terminator qui rôde, il faudra également se protéger contre les attaques de l'ordinateur SkyNet, ce qui n'est pas une mince affaire...

PIT-FIGHTER II

MEGADRIVE / DOMARK

Parfois, je me demande ce qui peut se passer dans la tête de certains éditeurs en commercialisant certains titres. Non content d'avoir créé une véritable médiocrité en l'objet de Pit-Fighter, Domark récidive avec cette nouvelle version d'un jeu qui, en arcade, avait pourtant ses qualités. Quand je pense que Street Fighter II' et Eternal Champion seront bientôt disponibles, je ne vois vraiment pas ce que ce titre vient faire sur Megadrive. Tout juste bon pour la Master System, et encore...

ROBOCOP

GAME GEAR / VIRGIN

Avec Robocop, on retrouve l'ambiance chaude des bons gros Beat'Em Up sanglants. Armé de votre pistolet, vous avancez progressivement mais sans relâche dans un milieu hostile, où chaque seconde voit un terroriste à deux francs vous sauter sur le poil ! Rapide et précis comme un véritable androïde, Robocop aura pourtant les pires difficultés du monde pour se sortir de la malheureuse situation dans laquelle il se trouvera.

ROBOCOP III

MEGADRIVE / ACCLAIM

Honnêtement - et jusqu'à ce jour-, il n'existe aucun jeu avec Robocop qui voille réellement la peine... Cette nouvelle version, toujours sur Megadrive, ne pourra malheureusement pas rocheter les autres, car elle est tout aussi mauvaise. Avec une animation assez pauvre, Robocop III est annoncé pour la fin de l'année et je n'ai, pour ce titre en tout cas, aucune envie particulière d'y être !

SILPHEED

MEGA-CD / GAME ARTS

Mais oui, c'est bien lui, le jeu tant attendu sur Mega-CD, dont on n'arrête pas de vous parler depuis quelques numéros de Megaforce. Pour le moment, le mot d'ordre concernant ce futur hit est : fluidité démentielle. En effet, ce qui vous renverse, à la vue de ce jeu, est l'extrême qualité de l'animation, du jamais vu ! De plus, les graphismes sont loin d'être délaissés... Le Mega-CD nous sort le grand jeu, accrochez-vous aux manettes, ça va décoller. Le soft vous transporte littéralement dans un autre monde, et vous devenez un as parmi les pilotes dans l'espace. Affrontez vos ennemis les plus féroces et sauvez de nombreuses vies. Vous avez toutes vos chances, car vous êtes l'un des meilleurs pilotes et vous possédez un atout sans failles . votre vaisseau. À vous de l'exploiter comme il se doit... Toujours est-il que la date de sortie de ce fabuleux jeu n'a toujours pas été avancée, l'attente sera rude !

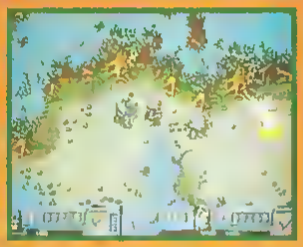
SOCKS THE CAT

Ce chat a l'air bien spécial ? Eh bien c'est vous ! Vous voilà seul dans cette maison où vous devrez faire preuve d'adresse et d'intelligence pour y semer un peu de folie. Il faut dire qu'au départ du jeu, l'atmosphère y est plus que morne, et le seul élément perturbateur, c'est vous. Vous êtes le seul à pouvoir augmenter le quota de fun de cette demeure, et pour cela, tous les moyens sont bons. Tout ce qui est dans la maison est à votre disposition. Utilisez correctement les objets pour arriver à vos fins et vous aurez droit à des conséquences plus qu'inattendues...

SOLDIERS OF FORTUNE

MEGADRIVE / SPECTRUM HOLOBYTE

Il y a maintenant assez longtemps, en arcade, on pouvait jouer à Cammando, un jeu de tir dans lequel on dirigeait un soldat livré à lui-même et qui se déplaçait dans un univers envahi par des centaines et des centaines d'ennemis surarmés. Dans Soldiers Of Fortune, le principe de Cammando est complètement repris. Existant en micro sous le nom de Chaos Engine, Soldiers Of Fortune est d'une réalisation parfaite.



TENGEN WORLD CUP SOCCER

GAME GEAR / TENGEN

Bienvenue pour la prochaine Coupe du Monde ! Ce sont en tout seize équipes qui se disputeront la balle dans une simulation de football, pour avoir la chance de brandir la Coupe la plus convoitée. Se déroulant suivant un scrolling horizontal, Tengen World cup Soccer est la première simulation de football digne de ce nom sur Game Gear.

TECMO NBA BASKETBALL

MEGADRIVE / TECMO

Déjà disponible sur une autre console, Tecmo NBA Basketball est maintenant bien installé dans la tête des passionnés de jeux vidéo comme l'un des tous meilleurs dans le domaine. Entrecoupé par des scènes animées en gros plans, Tecmo NBA Basketball vous permettra de jouer avec les plus grandes vedettes de la ligue américaine. Jordan, Johnson au Pippen, pas de problème, cette simulation répond présente !

GOLF
Ceci certifie que
Hubert François
a atteint le prodigieux
handicap de .76...
depuis qu'il joue au
Jack Nicklaus
Power Challenge sur sa
megadrive.
JACK NICKLAUS
POWER CHALLENGE
GOLF
LE JEU QUI A ENCORE PLUS
DE RELIEF QU'UN RAP ÉCRIT EN BRAILLE
DEUX PARCOURS DE GOLF DESSINÉS PAR JACK NICKLAUS
MAIS QUI TOND LA PELOUSE?
MEGA DRIVE
ACCOLADE

report

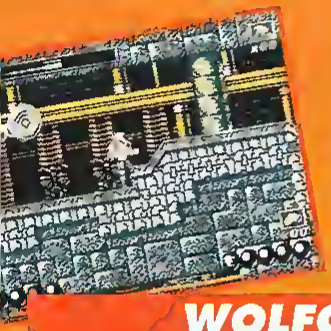
TERMINATOR II

Sous cette méga super licence se cache en réalité un jeu bien décevant. Composé de plusieurs petits jeux, un jeu de baston, de plate-formes, une course de bagnoles, Terminator n'a rien, mais alors vraiment rien de bien intéressant pour captiver le joueur. Avec un graphisme plus que mauvais, on espère sincèrement qu'Acclaim va se rendre compte de l'erreur monumentale qu'elle a réalisée là...

THE PINK PANTHER

MEGADRIVE / NINTENDO

Dans ce jeu de plates-formes, vous voilà dans la peau de la Panthère Rose, ni plus, ni moins. Tout à fait dans l'esprit du dessin animé, vous vivrez les aventures de ce héros pas comme les autres, dans lesquelles il faudra éviter bien des dangers et surtout toujours savoir s'arrêter à temps, pour ne pas succomber à la tentation. Doté d'une bande sonore remarquable, The Pink Panther s'annonce comme super sympa.



WOLFCHILD

MEGADRIVE / JVC MUSICAL IND[illegible]S INC

Place à l'action pure ! Dans ce jeu qui fait aussi la part belle aux séquences de plates-formes, vous incarnerez un être poursuivi par une terrible malédiction : vous êtes un loup-garou. Ce qui veut dire que la nuit, dès que la lune est pleine, vous ne pouvez pas vous contrôler et vous vous transformez en loup. Cela vous procure une force et une rage inhumaines, qui vous seront parfois bien utiles car les ennemis vous tomberont dessus de partout, tout au long des niveaux. Comme dans tout jeu d'action typique qui se respecte, vous serez transporté dans des niveaux différents et vous affronterez une multitude de boss avant d'être libéré de votre terrible malédiction.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

MEGADRIVE / KONAMI

Ce n'est que depuis peu de temps que Konami développe sur Megadrive. Après Sunset Riders et TMNT, cet éditeur japonais nous présente cette réalisation initialement développée par Lucas Arts. Graphiquement très sympa, Z.A.M.N. est également parfait dans son contenu. Riche à souhait, rempli de passages et de détails très amusants, ce titre n'est pas vraiment comme les autres.

WWF

MEGA-CD / ACCLAIM

On le sait et ce n'est pas une nouveauté, les Américains sont passionnés par le catch, et la WWF est l'une des organisations les plus populaires du pays. Cette simulation sur Mega-CD propose en fait des scènes enregistrées de certains combats. Vous n'intervenez dans l'action que pour dicter une prise spécifique. Assez ennuyeux donc, WWF sur Mega-CD n'a comme seul avantage que de proposer des graphismes digitalisés et une animation en "full motion". Ce qui, après tout, n'est déjà pas si mal...

Licencé par SEGA ENTERPRISES LTD pour jouer sur MEGADRIVE, MASTER SYSTEM et GAME GEAR

(Maintenant) (Septembre) (Septembre)

"A PLUS DE 100 À L'HEURE... ÇA DÉCOIFFE!"

Lanzzai magazine

THE ORIGINAL

Micro Machines

SCALE MINIATURES

L'ultime challenge est arrivé

"Des bateaux, des voitures et des hélicoptères en miniature font la course sur des tas de sable, tables de snooker et nappes de petit-déjeuner! Ça semble bizarre mais c'est génial! D'étranges taches de jus d'orange, sauter sur des jeux de cartes, dans les poches de snooker - simplement super"

N-FORCE

"Parmi les meilleurs jeux et les plus originaux"

Look-in

"93 POUR CENT Probablement le jeu le plus jouable sur Mega Drive"

Games Master magazine

"97 POUR CENT JOUABILITÉ"

Mean Machines Sega

"Indiscutablement le meilleur jeu de course jamais inventé"

Neil West, 92% Mega magazine

À quoi tu joues?

Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur Sega MegaDrive System

Codemasters

ESPACE 3 News

N° 1 - juillet/Août 1993

C'EST L'ETE : CA BOUGE CHEZ ESPACE 3

ESPACE 3 REMERCIE SES CLIENTS

Vous êtes de plus en plus nombreux à faire confiance à ESPACE 3 et nous faisons le maximum pour améliorer constamment le service et les prix.

ESPACE 3 GLOBE TROTTERS DU JEU

Nous ne sommes pas toujours les moins chers car parfois nous achetons certains jeux au prix fort afin qu'ils nous soient livrés en quantités importantes et dès leur sortie au JAPON ou aux USA.

VOUS ETES TOUS TELLEMENT IMPATIENTS D'AVOIR LES NOUVEAUTES !

Au JAPON surtout règne la loi de l'offre et de la demande, il arrive que nous payions un jeu 20 % plus cher à 8 jours d'intervalle, sans compter les fluctuations monétaires.

ESPACE 3 C'EST PLUS DE 15 000 JEUX EN STOCK NOUS PERMETTANT DE VOUS LIVRER TRES RAPIDEMENT

Mais dès ce mois-ci, nous allons faire encore mieux, toute commande passée par téléphone ou minitel avant midi ou reçue au courrier du matin partira le jour même si nous avons les jeux en stock.

FAIS TOI-MEME TES ECHANGES DE JEUX GRACE AU 3615 ESPACE 3

Tu pourras échanger, acheter, vendre tes anciens jeux directement de particulier à particulier. Tu passes une annonce
et quelques jours après tu lis les réponses et les autres annonces pour trouver ton jeu préféré.

SUPER : ENFIN UN SERVICE MINITEL CHEZ ESPACE 3

En juin est né le 3615 ESPACE 3.
Ce n'était qu'un début, il va s'améliorer tout l'été.
De nouvelles rubriques vont arriver.
Par exemple :

LES DATES D'ARRIVAGE PREVUES POUR LES NOUVEAUTES LORS DES 2/3 PROCHAINS MOIS

UN GRAND CONCOURS AVEC UNE NEO GEO A GAGNER

ET TOUJOURS :

Toutes les nouveautés

Toutes les promos du mois

Tous les prix

Ma cartouche est-elle en stock ?

COMMANDE

Date de livraison prévue

Dans les jours qui suivent quette le facteur !

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER
RAYMOND
PATRICIA

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE
*TEL : 20 87 69 55
*FAX : 20 87 69 75
* De Paris faire le 19

LILLE
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

CARTDUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 FRANCS

AMAZING TENNIS	449.00	PISTOLET MENACER +	
AQUATIC GAMES (JAMES POND III)	249.00	CARTOUCHE 6 JEUX	489.00
ATOMIC RUNNER	299.00	MICKEY CASTLE	249.00
BATTLE TOADS	385.00	MICKEY & DONALD	299.00
BART SIMPSON	299.00	NIGEL MANSEL	TEL
BEST OF THE BEST	TEL	NHL PA HOCKEY	385.00
BIOHAZZARC BATTLE	345.00	OUT OF THIS WORLD	399.00
BOB	TEL	PELE SOCCER	TEL
BULLS VS BLAZERS	385.00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES)	449.00
CAPTAIN OF AMERICA	299.00	POWER MONGER	345.00
CHAKAN	299.00	PUGSY	TEL
COOL SPOT	385.00	RISKY WOOD	299.00
CRUE BALL	299.00	ROAD RASH II	399.00
CRYING	345.00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES	TEL
ECCO LE DAUPHIN	385.00	ROLLING THUNDER 3	TEL
EUROPEAN CUP SOCCER	385.00	RUGBY II	TEL
EX MUTANT	385.00	SHERLOCK HOLMES 2	TEL
FATAL FURY	385.00	SHINING FORCE	TEL
GLOBAL GLADIATOR	345.00	SHINOBI III	TEL
GLOC	385.00	SIDE POCKET	385.00
GREEN DOG	229.00	SLIM WORLD	299.00
HOME ALONE	249.00	SPLATTER HOUSE III	425.00
HOOK	TEL	STREET OF RAGE 2	345.00
INDIANA JONES	249.00	STRIDER 2	385.00
JAMES BOND 007	385.00	SUPER HIGH IMPACT	299.00
JOHN MADDEN 93	385.00	SUPER KICK OFF	385.00
JUNGLE STRIKE	TEL	SUPER SMASH TV	299.00
JURASSIC PARK	TEL	TALE SPIN	345.00
LEMMING	385.00	TAZMANIA	345.00
LHX ATTACK CHOPPER	299.00	T2 ARCADE GAME	385.00
LITTLE MERMAID	249.00	THUNDER FORCE IV	385.00
LOTUS TURBO CHALLENGE	345.00	TINY TOON	385.00
MORTAL COMBAT	TEL	TMNT HYPERSTONE HEIST	385.00
MUHAMED ALI	385.00	WOLF CHILD	TEL
		WORLD TROPHY SOCCER	385.00
		X MEN	385.00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE + ALIMENTATION SECTEUR 1.090 F

MICKEY MOUSE 2	199.00	SONIC 2	199.00
GLOBAL GLADIATOR	249.00	ETC	

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEM 99 F

GENIAL LE CDX PRO 449 F PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 + WONDERDOG	2090 F
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	2490 F

MEGA CD JAPONAISE

4 JEUX EN 1	449.00	RAMNA 1/2	499.00
AFTERBURNER III	399.00	ROAD BLASTER	449.00
BLACK HOLASSAULT	299.00	SILPHEED	TEL
ELECTRIC NINJA ALESTE	249.00	SOL FEACE	250.00
ERNEST EVANS	299.00	SUPER LEAGUE	450.00
FINAL FIGHT	499.00	THUNDER STORM FX	450.00
HEAVY NOVA	299.00	TIME GAL	449.00
PRINCE OF PERSIA	450.00	WONDER DOG	450.00

MEGA CD USA

AH1 FIREHAWK	TEL	JAGUAR XJ 220	449.00
BATMAN RETURN	449.00	KRISS KROSS	549.00
CHUCK ROCK	449.00	MONKEY ISLAND	449.00
COBRA COMMANDO	449.00	NIGHT TRAP	499.00
CDX SPOT	TEL	RISE OF THE DRAGON	449.00
DARK WIZARD	449.00	SPIDERMAN	TEL
DRACULA	499.00	SEWER SHARK	549.00
DUNE	TEL	SHERLOCK HOLMES	449.00
DUNGEON MASTER	479.00	SHERLOCK HOLMES 2	449.00
ECO LE DAUPHIN	449.00	TERMINATOR	499.00
FROID	449.00	WOLF CHILD	449.00
INDIANA JONES	449.00		
NAS MUSIC VIDEO	549.00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 20 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ... / ... Signature

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

US GOLD, l'or des jeux !

Us Gold... Le nom de cette illustre entreprise doit obligatoirement vous faire penser à quelque chose. Elle "sévit", en effet, depuis déjà quelques temps sur les toutes les consoles SEGA. Souvenez-vous juste de "Flashback", pour vous faire une petite idée de ce que le nom peut évoquer... Mais savez-vous exactement ce que cette firme renferme de précieux ? Que Ocean et Gremlin font également partie de cette grande Famille ? Que cette société est née il y a presque 10 ans déjà, d'une manière assez peu commune ? Non ? Alors suivez-nous dans le monde merveilleux d'US GOLD, qui est l'exemple même de l'une des plus grandes réussites dans le monde de la Vidéo Ludique !

■ des débuts originaux ■

En 1983, un certain Geoff Brown, professeur de mathématiques, et programmeur sur gros systèmes à ses heures, se lance un beau matin, d'une manière assez inopinée, dans le milieu très fermé de la micro-informatique. Il est, dès cet instant, persuadé qu'il y a quelque chose à faire à ce niveau. Au départ, ils se contentent, lui et sa femme Ann, d'importer des logiciels américains pour des ordinateurs comme Atari, Sinclair ou encore C64. L'entreprise est alors baptisée Centre Soft. Très vite, Geoff se rend compte que le marché anglais est loin d'être commun avec celui de ses amis d'outre-Atlantique, tout simplement parce que les goûts du public, des deux côtés de l'Océan, sont assez différents. Tout comme les mentalités d'ailleurs ! C'est alors que les Brown partent aux Etats-Unis afin de décrocher des contrats avec d'autres entreprises, qui leur permettraient, une fois rentrés en Angleterre, de changer le "Packaging", et de se conformer aux désirs de ses compatriotes.

■ naissance d'US GOLD ■

Le fait est que les produits ainsi "finalisés" se vendent comme des petits pains. Et c'est peu de temps après ce premier succès commercial, que Geoff décide de donner un nouveau nom à son entreprise. Il lui faut trouver quelque chose qui sonne bien, autant aux oreilles des Anglais que des Européens, qu'il veut également conquérir. C'est décidé, ce sera US GOLD ! Nous sommes en 1985 et le siège de la société est fixé à Birmingham, dans le Nord de l'Angleterre. Et non seulement elle importera des jeux, mais en plus elle en imaginera, par l'intermédiaire d'une autre branche... Désormais, la firme tourne à plein régime, et devient très complète. Mais les époux Brown ne s'arrêtent pas en si bon chemin ! Avec un développeur, qui est aussi un ami, ils fondent Gremlin Graphics. Peu de temps après, Ocean voit le jour, avec tout le succès et la compétence qu'on lui connaît désormais ! Evidemment, cette union précieuse permet à l'ensemble du groupe de se consacrer beaucoup plus à la création de jeux, la distribution étant maintenant une affaire qui tourne sans la moindre anicroche.

■ des équipes qui gagnent ! ■

Comme vous pouvez l'imaginer, Us Gold et ses différentes branches emploient un nombre impressionnant de personnes. Par exemple, à elle seule, elle dirige près de 200 personnes, dont la moyenne d'âge n'excède pas 30 ans ! D'après Geoff Brown, la faculté d'adaptation est ainsi beaucoup mieux assimilée. Pour Gremlin Graphics, c'est un peu moins, avec environ 40 personnes travaillant à temps plein. Quant à Ocean, dont les locaux se trouvent à Manchester, l'effectif est assez impressionnant et aussi particulier. Avec une soixantaine de permanents et une cinquantaine de "free-lance", elle se démarque par cette originalité. Et cela fonctionne à merveille ! Non seulement les ventes sont bonnes, mais en plus elles ne cessent d'augmenter, en France particulièrement, où le taux de vente, basé sur l'échelle européenne, dépasse les 20% du marché ! Sans oublier les bornes d'Arcade, où là aussi, US Gold aime se distinguer...

Voilà, vous savez tout, ou presque, sur la marque dorée. Si ce n'est, qu'en ce moment, elle nous prépare de nouvelles choses qui devraient encore faire grand bruit, et dont la présentation se trouve dans les pages qui suivent. Délectez-vous en, imprégnez-vous en, car l'été risque d'être long avant de pouvoir profiter de toutes ces prochaines sorties !

après Desert Strike puis Jungle Strike, il semble que les missions de désarmement dans certaines régions du globe n'aient pas toutes réussi ! Enfin, c'est ce qu'il faut peut-être comprendre au vu de qui nous attend dans Gunship. D'abord, l'hélicoptère utilisé est rigoureusement le même, puisqu'il s'agit d'un AH-64 Apache, destiné au seul combat contre des points stratégiques mobiles ou statiques

GUNSHIP sur MEGADRIVE

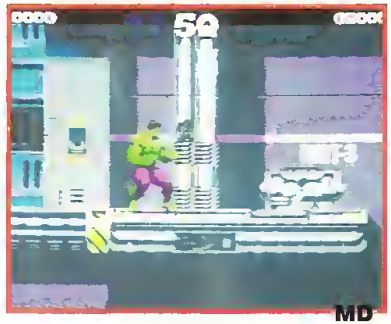
■ des tonnes d'armes ! ■

Comme dans tout hélico de combat qui se respecte, mais en particulier dans celui-ci, on dispose d'armes en tous genres. Du Sidewinder (missile de croisière) au Hellfire encore plus puissant en passant par la mitrail-leuse lourde et les bombes à fragmentation, l'ennemi n'a qu'à bien se tenir ! Il faudra bien évidemment faire très attention quant à leur utilisation, parce que d'une part, vous n'en aurez qu'en quantité limitée, mais en plus certaines seront inefficaces sur pas mal d'objectifs à détruire.

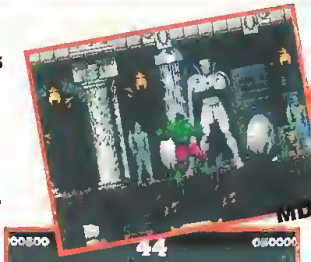
■ deux vues différentes ■

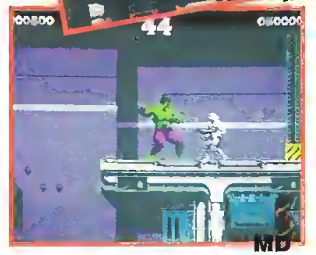
L'avantage de Gunship est qu'il propose, rien que pour vous, 2 vues bien différentes. Ou plutôt 2 styles de perspective. Dans l'un, c'est une vue en 3D qui s'offre à vous, avec une vision de tout votre cockpit, comme dans n'importe quel simulateur de vol. Ce qui permet d'apprécier d'une façon plus pointue l'action de vos ennemis. Et dans l'autre, c'est une vision globale de l'ensemble qui vous est proposée. Ainsi représenté à la même échelle que les engins ennemis, vous participerez quasiment à un jeu d'arcade à domicile. Prévu sur une cartouche de 8 Mégas, ce programme devrait certainement en satisfaire plus d'un Pour ça, on peut faire confiance à Us Gold !

the INCREDIBLE HULK sur MEGADRIVE et GAME GEAR



je ne vous ferai tout de même pas l'affront de vous demander si vous connaissez Hulk ! Il est clair que depuis un nombre incroyable d'années, depuis que les Marvel Comics lui ont donné vie, chacun sait que derrière ce grand homme vert, se cache le rachitique Docteur Bruce Banner. Ce dernier, à la suite d'une terrible expérience de Sciences Physiques, se transforme d'une façon imprévisible en un être hideux et surpuissant, à chaque fois qu'il reçoit un choc émotionnel !



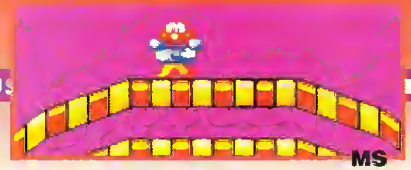


■ une cartouche de 16 mégas ! ■

Sur Megadrive, la cartouche "vaudra" 16 mégas ! Ce n'est pas si fréquent pour mériter d'être signalé, bien que nous en voyions de plus en plus ces derniers temps. Et vous imaginez bien tout ce que l'on peut mettre, dans 16 Mégas. Tout d'abord de superbes graphismes en 256 couleurs, tout en 3D s'il-vous-plaît, puis des scrollings dans tous les sens et à tous les niveaux. Ils seront d'ailleurs aussi bien en différentiel qu'en multidirectionnel, pour donner une impression de profondeur et de beauté encore plus efficace. Je ne vous parle même pas de l'animation qui sera en tous points sublime Hulk se déplacera d'une façon absolument inouie, et ses multiples attaques seront extrêmement bien rendues

■ une dizaine d'attaques ! ■

À ce propos, Hulk pourra se débarrasser de ses adversaires de plusieurs manières différentes. Ou, si vous préférez, il pourra se les assaisonner à plusieurs sauces .. Soit en leur donnant des coups de boule, des coups de poings, ou bien en les éjectant par-dessus la tête, en avant ou en arrière ! J'ai comme l'impression, après vous avoir dit ça, qu'il vaut mieux être ami avec l'homme en vert !



JAMES POND II

CODENAME ROBOCOD

sur MASTER SYSTEM et GAME GEAR

Tandis que sur Megadrive, le troisième épisode des aventures trépidantes de James Pond, ce poisson pas comme les autres, est sorti depuis pas mal de temps, nous nous arrêtons cette fois sur Master System et Game Gear avec le deuxième épisode tout aussi intéressant. Mais que se passe-t-il donc dans le monde des jouets ? Au pôle Nord, là où le Père Noël entrepose tous les sublimes cadeaux destinés à tous les gentils enfants que nous sommes tous, un fou furieux a rendu un bon nombre de peluches et autres marionnettes un tantinet folles-dingues ! Et même très dangereuses. À vous d'enquêter...

ROBOCOD à la rescousse !

Et qui intervient, dans des cas comme celui-là ? Hein, je vous le demande ! Robocod, bien sûr ! Ce superbe poisson a promis de faire toute la lumière sur cette affaire, en agissant d'une façon éclatante. L'énorme Tour des Jouets possède un nombre incroyable de portes, et il faudra toutes les ouvrir, en faisant sauter leur cadenas, une fois que vous aurez éliminé toutes les "mauvaises herbes". Le moyen utilisé par ce joyeux animal pour se frayer un chemin est assez simple, puisqu'en se mettant en boule (il rentre sa tête dans ses genoux, en fait) au moment de sauter, il réussit à éliminer tous ces mauvaises gens ! Il faudra aussi compter sur sa pointe de vitesse, assez phénoménale, sans laquelle il ne pourrait se dépêtrer des ennemis trop encombrants.

James Pond II allie parfaitement l'action pure et les moments permanents de plates-formes. C'est exactement le type de jeu qui peut vous faire vivre des moments inoubliables. Imaginez-vous un peu en train de sauter, de frapper, d'esquiver, de courir, et j'en passe ! Tout cela en même temps, SVP ! C'est quand même beau, non ? Je suis d'ailleurs persuadé que bon nombre d'entre vous, qui connaissent bien la Master System et la Game Gear, vont se demander si les 8 Bits tiennent la route techniquement parlant. Je les rassure tout de suite, c'est quasiment une prouesse qui a été ici réalisée. Je dirai même que vous risquez d'être surpris ! L'animation seule est assez époustouflante... et ce, sur les deux consoles !

■ une version GAME GEAR hallucinante ! ■

D'ailleurs, la version Game Gear est réellement incroyable ! À un point tel que la version Megadrive semble identique. Les animations, tout comme la maniabilité, sont vraiment exemplaires, avec quasiment aucun défaut ! C'est peut-être une exagération d'affirmer cela, mais je peux vous assurer que sur un petit écran, une telle réalisation se ressent encore plus que sur les autres machines. On comprend mieux les 4 MB de taille-mémoire de la cartouche ! Après Mickey 2, c'est seulement la deuxième fois que l'on voit cela sur la portable de Sega. Espérons que cette "habitude" deviendra... habituelle ! En tout cas, jetez donc un œil sur toutes les photos, histoire de vous faire une idée, et de baver encore quelques temps ! Mais patience... Tout vient à point pour qui sait attendre...

WINTER OLYMPIC GAMES

sur MEGADRIVE et GAME GEAR

À l'approche des Jeux Olympiques d'hiver qui auront lieu en 1994 à Lillehammer, en Norvège, Us Gold nous prépare LE jeu officiel de cet événement mondial, car ils ont en effet obtenu une licence leur accordant cet immense privilège. Prévu sur Megadrive et Game Gear, Winter Olympic Games devrait faire un petit carton lors de sa sortie. Figurez-vous que pour la version Megadrive, elle sera programmée sur une cartouche de 16 MB !

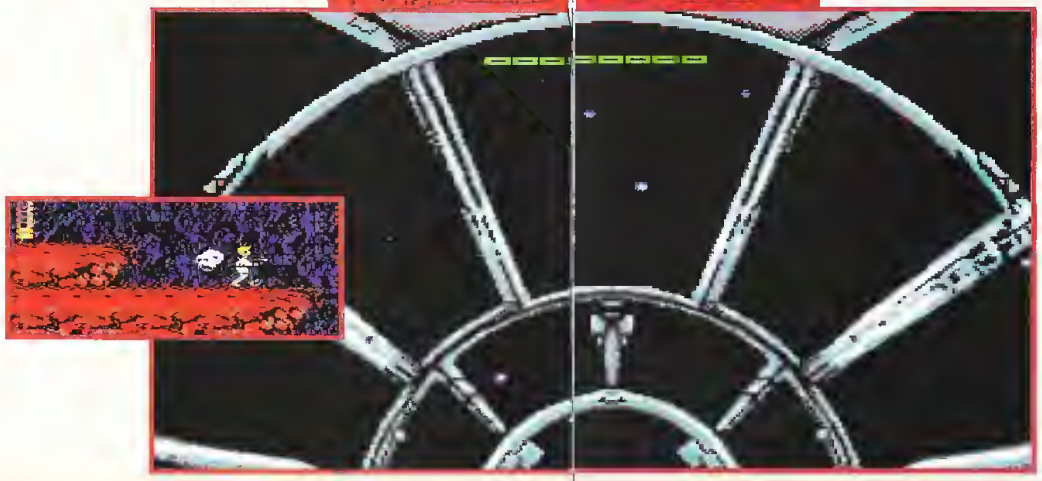
■ 10 épreuves au programme ! ■

Et l'on comprend mieux pourquoi, lorsqu'on s'aperçoit que le nombre des épreuves auxquelles on pourra participer est égal à 10 ! Il y aura en vrac du ski de vitesse, du saut à ski, du slalom, de la luge, du bobsleigh et même du biathlon ! Comme vous voyez, il y en aura pour tous les goûts. Et si par hasard, vous n'avez pas envie de représenter la France, ce qui est tout à fait votre droit, vous aurez le choix entre 16 nations différentes, incluant le Canada la France (of course !), la Norvège ou encore l'Italie. Avant chaque épreuve, ou plutôt avant que les "hostilités" ne commencent réellement, une cérémonie d'Ouverture assez grandiose aura lieu, où l'on verra le savoir-faire du pays organisateur en matière de féerie et de spectacle.

■ jusqu'à 4 joueurs ! ■

Qui dit épreuves sportives, dit forcément amusement à plusieurs. Et justement, il y aura jusqu'à 4 participants à toutes les compétitions ! Et plus on est de fous... Techniquement, il faudra s'attendre à du grandiose, aussi bien sur Megadrive que sur Game Gear. Les animations des sprites et des scrollings retiendront évidemment toute votre attention tellement la prouesse aura été grande. Et puis, sur 16 Mégas, on sait bien tout ce que l'on peut y mettre ! Il faudra juste un peu de patience pour pouvoir enfin se balancer des boules de neige à la figure...

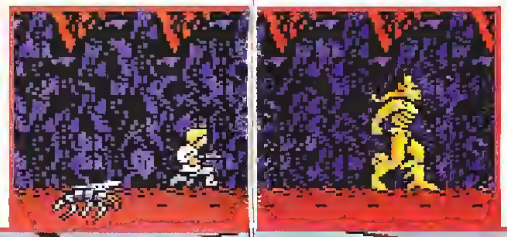
a Master System est d'ores et déjà la première des consoles Sega qui aura l'insigne privilège, que dis-je, l'immense honneur de recevoir le premier volet de la trilogie des films de science-fiction les plus incroyables qui soient ! Star Wars, par l'intermédiaire d'US Gold, verra en effet bientôt le jour pour notre plus grand bonheur. Je ne me pose même pas la question de savoir si vous êtes un fan de ce film, ce serait une perte de temps, puisque c'est l'évidence même !...



STAR WARS
sur MASTER SYSTEM

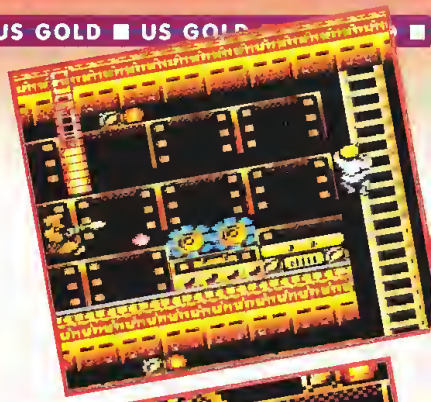
■ à bord du LANDSPEEDER ! ■

Dès le début, vous allez devoir faire face à une épreuve de choix, et de choc ! Effectivement, vous serez à bord du landspeeder, ce vaisseau terrestre très particulier qui vous fait voyager d'une grotte à une autre, dans le désert de Tatooine. Et ce sont justement des grottes nauséabondes que vous devrez trouver, tout en évitant les pièges infâmes des tourelles ennemies et des monstres très "attachants" ! L'inertie de cet engin est plus que prononcée, et il faudra savoir piloter avec délicatesse et doigté. À ce moment du jeu, vous incarnez Luke Skywalker, et devrez récupérer le fameux robot D2-R2, qui s'est paumé on ne sait comment !



■ des phases variées ■

Outre l'engin cité plus haut, il faudra aussi tenter de délivrer vos amis retenus par les Forces de l'Empire, comme Han Solo ou la Princesse Leia. Chacun d'eux apportera une contribution non négligeable à la lutte, puisque vous pourrez ensuite vous servir de leurs propres armes, beaucoup plus puissantes, pour anéantir les Stormtroopers de choc qui tenteront de vous éliminer le plus radicalement possible. Durant cette phase à pieds, vous vous doutez bien que rien ne sera simple, puisqu'alliant à la perfection l'aventure et la plate-forme. Pour ce dernier genre, ça risque parfois d'être assez difficile, certains sauts devant s'exécuter à la limite de la limite ! Avec un peu d'entraînement, tout devrait rentrer dans l'ordre, même s'il faut savoir également que dans certains endroits pas très bien famés, les labyrinthes seront légion. Bonjour pour retrouver la sortie dans le terrible passage des ascenseurs !



■ à bord du MILLENIUM ! ■

Le clou du spectacle sera sans doute le moment où vous aurez enfin mérité de vous glisser dans le fuselage du fameux vaisseau de combat, le Falcon Millenium ! Alors là, je ne vous raconte même pas le stress que l'on subit à la simple idée d'être engagé dans la lutte finale contre l'Empire. Vous savez, cette très célèbre attaque de l'Etoile Noire ! Un peu auparavant, il y aura eu la phase tout en 3D, où seuls vos réflexes de pilote émérite vous permettront de survivre à coup sûr. Évitez les astéroïdes, éliminez les vaisseaux ennemis (ce qui revient à peu près au même !), tel sera votre lot quotidien. Alors, vous relevez le défi ?

En Détresse...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, notez bien notre nouvelle adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 bd Mac Donald, 75019 PARIS.

Les réponses...

SONIC 2 (MASTER SYSTEM)

Je parviens à détruire "Silver Sonic" mais comme je ne parviens pas à obtenir au moins 5 diamants, il apparaît Game Over à l'écran. J'aimerais savoir où se trouve le diamant du Grimmick Moutain Zone. J'attends une réponse !... *Jérémy*

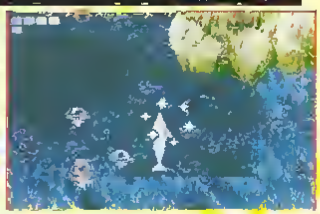
Le diamant rouge de Grimmick Mountain Zone se trouve dans l'acte II. Au début, après les tapis roulants, tu dois monter une pente et au-dessus il y a des pics en escaliers, en haut de la pente, seute à gauche dans le mur au-dessus des pics, passe les escaliers roulants, prends le ressort, grimpe sur les deux roues et sur la dernière roue, éjecte-toi à droite, avance jusqu'au bout et tu trouveras le diamant puis repart en sens inverse.

Cyril CHOQUET

ECCO THE DOLPHIN (MEGADRIVE)

J'ai un gros problème sur ECCO. Au niveau 20 (The Last Fight) je n'arrive pas à passer le grand monstre. Merci d'avance ! *Yvan FOCHESATO*

Pour tuer ce boss, tue les squelettes, approche-toi doucement de lui et dès que son œil est a portée, tire-lui dedans et file vers le haut pour éviter les boules. Recommence jusqu'a avoir detruit les 2 yeux. Ensuite, attaque-toi à sa bouche mais fais attention. Une fois sa bouche détruite, attaque-toi à son crâne. Une dizaine de coups et il ira faire le malin ailleurs



Lionel GENDRE

MICKEY MOUSE (MASTER SYSTEM)

Je n'arrive pas à battre le dragon dans le château ! *Yohan PRIGENT*

Pour tuer le dragon, prends le tonneau. Quand le dragon te crache dessus, protège-toi sous les pierres. Ensuite dingue-toi vers lui, attends qu'il tire a nouveau, puis pars aussitôt sur les 2 pierres pour lui lancer le tonneau sur la tête. Repete cette operation plusieurs fois. Ensuite, tu affronteras le boss final. Bon courage !

Sébastien KOENIG

STREETS OF RAGE (MEGADRIVE)

Y-a-t-il un code pour arriver directement à n'importe quel niveau dans le jeu Streets of Rage ? Et comment faire pour se battre avec le grand chef, car il dit quelque chose que je ne comprends pas et me renvoie au round 6 ?... *Yohann HAMY*

Bien sur, il y a un code : mets-toi sur "options" et appuie sur la toucite droite + A + B + C de ta deuxième manette, tout en appuyant sur "Start" de la première. Pour le Grand Chef, c'est hyperfacile. Quand il te pose la question, avec ta touche de direction Bas, tu vas sur "No" et tu appuies sur "Start".

Julien SIMON, un ségamaniaque

OUT RUN (MASTER SYSTEM)

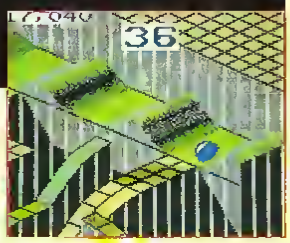
Je voudrais savoir s'il y a des Continues dans Out Run sur MS, si oui combien... *Alexis BEAUMONT*

Il n'existe aucun Continue sur ce jeu. Dommage !

Sébastien KOENIG

MARBLE MADNESS (GAME GEAR)

Y a-t-il un moyen d'obtenir le temps infini ? Je perds toujours au 6ème niveau, aidez-moi sinon je vais tout casser ! *Christian BESSON*



Cher Christian, le temps infini existe ! Il faut que tu sélectionnes à la page de présentation le test tune 6 puis dans le test fx le C. Ensuite, descends jusqu'à Start Level 1 et utilise le paddle directionnel. Tu pourras a ta guise changer de level et avoir le temps infini.

Fabien BOYER

WONDERBOY 5 (MEGADRIVE)

Dans le château de glace, je n'arrive pas à trouver les 2 coffres contenant les 2 diamants permettant d'ouvrir la porte pour combattre le boss. Pourrais-tu m'aider ?
Frédéric LEGRAND

Quand tu arrives là, sache que les 2 gemmes sont à l'intérieur des portes sur les plates-formes du haut. Pour tuer les monstres les détenant, saute, frappe et si l'un te bloque, passe sous lui (essaie !) quand il saute, et contre-attaque.

Lionel GENDRE

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (GAME GEAR)

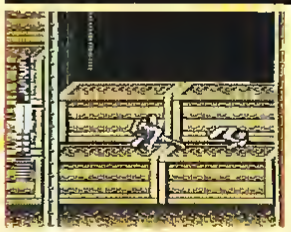
Je n'arrive pas à passer la 3ème salle après avoir tué Janken le Grand. C'est une salle où il y a des cases par terre et quand tu marches sur une case, un fantôme sort. Comment faire pour la passer ?
Fabien BONOPERA

Pour qu'il n'y ait pas de fantôme, il faut marcher sur : 1) soleil, 2) vague, 3) lune, 4) étoile, 5) soleil, 6) lune, 7) vague, 8) poisson, 9) étoile, 10) poisson. Après avoir actionné le code, va chercher la couronne qui se trouve en haut à gauche.

Megaseb

SPIDERMAN VS HINGPIN (GAME GEAR)

Au niveau des égoûts de la ville, comment passer ce stage et la trappe avec les alligators ?
Gaëtan, ami de Sonic et de "Tails"



Tu as certainement dû remarquer qu'il y avait des murs qui étaient verts. Chaque mur vert a une trappe en dessous. Tu n'as qu'à tuer tous les méchants (ne va jamais dans le liquide vert car on ne peut tuer les crocodiles qui sortent de l'eau), et chaque fois qu'il y a un mur vert passe au-dessous. Pour tuer le démon, lance-lui 2 ou 3 toiles d'araignée et donne-lui un coup. Recommence jusqu'à ce qu'il meurt. Pour passer la trappe, après avoir tué le démon, lance un filet et balance-toi jusque vers la clef. Dès que tu as la clef, va vers l'échelle à laquelle tu t'accroches puis monte tout en haut. Tu seras au 4ème tableau.

Megaseb

PSYCHIC WORLD (MASTER SYSTEM)

J'arrive dans le monde de la forteresse (le 5ème monde). Une fois que j'ai passé Cécile, je suis perdu, qu'est-ce que je dois faire ?
Loïc, un séjamaniaque

Continue simplement, tu vas arriver à une espace de cerveau inerte ; pour le tuer, tire-lui dessus en continu tout en changeant d'armes dans l'ordre proposé par les icônes (de gauche à droite). Et voilà, c'est fini.

Nicolas PETIT

SONIC 2 (GAME GEAR)

Voilà 1 mois que je traîne dans le monde "oeuf trouillé", dans l'acte 1 de Sonic II... Je n'arrive pas à passer cet acte car je trouve un passage, je vais dedans et hop, ça va trop vite et je me retrouve au même endroit que tout à l'heure. ça m'énerve et j'éteinds la GG aussitôt... Merci d'avance !
Le Sega-Crazy ou Nicolas POTARD

Pour arriver à la fin de cet acte, il faut qu'au 1er tuyau avec des croisements, tu fasses à la suite gauche-gauche bas-droite, et là tu récupéreras une vie. Ensuite, il faut que tu fasses bas, tu te retrouveras sur une plate-forme qui tombe, il faut vite sauter sur la gauche où tu seras sorti des complications et si, dans les prochains actes, tu as encore des problèmes, appuie tout le temps sur pause et tu auras le temps de voir les visages.

Philippe CHAUFOURNIER, le Segaman

TERMINATOR 2 (MEGADRIVE)

Je n'arrive pas à passer la mission 1-3. Le 4x4 est toujours détruit. Que faut-il faire pour passer sans trop de dégâts ? Existe-t-il un Select Round, vies infinies ? Merci à tous.
Mickaël PETITGAS

Hello Mickael,
Pour passer le 4x4, il ne faut pas s'occuper des T800 qui courent à côté du 4x4, il faut s'occuper des vaisseaux du haut. Pour cela, tu te mets au milieu de l'écran en haut, et quand ils apparaissent, tu vas sur eux et tire 3 ou 4 missiles. Je ne connais pas de code pour les vies infinies, mais lorsque l'écran affiche "T2 the arcade game" et qu'il y a marqué "push start", tu fais haut, bas, gauche et droite. Tu entendras "Excellent". Joue normalement et quand le stage te prends la tête, tu fais Start + A + B + C et tu passes le jeu. Allez, Hasta la vista !

François, the Hitman

ASTERIX (MASTER SYSTEM)

Y-a-t-il des codes, des vies infinies ou même un passage pour aller plus loin dans le jeu ? Merci d'avance.
Julien WAROQUIER

Je te conseille de prendre ton Méga Force n°6 et 7 et tu sauras tout ce que tu veux savoir !

Charlie l'homme aux mille astuces

CASTLE OF ILLUSION (MEGADRIVE)

Je suis bloquée au niveau 3. J'ai réussi à sauter par-dessus les fosses en tuant les poissons. Arrivée à la dernière fosse, il y a 2 pouvoirs à attraper et des poissons à éviter, pour pouvoir finir ce niveau. Je n'y arrive pas, malgré plusieurs tentatives, pourrais-tu m'aider s'il te plaît? Merci.
Stéphanie RAINBOEUF

Au niveau 3, tu n'es pas obligée d'aller jusqu'au bout du niveau pour prendre les 2 pouvoirs. Pour finir ce niveau, il te suffit de passer les 2 ponts en rondins de bois et juste après le 2ème pont, saute dans le 1er trou d'eau et là, dans l'eau, nage jusqu'au fond et le courant t'emmènera vers la sortie.

Nicolas, un SegaMan

BLACK BELT (MASTER SYSTEM)

Comment faire pour tuer Oni au chapitre 4 ?!

Pour tuer Oni, mets-toi complètement à gauche de l'écran et n'arrête pas de donner des coups de poings. Tu gagneras.

Charlie, l'homme aux mille astuces

Des Questions !

MASTER SYSTEM

N°19001 – TAITO CHASE HQ
Comment obtient on le Select Round ? Y-a-t-il d'autres astuces ? Aidez-moi, SVP
Christophe, dit Tintin

N°19002 – MONACO GP 1
Peut-on choisir son circuit ? Y-a-t-il d autres astuces ?
Christophe, dit Tintin

N°19003 – E-SWAT
Peut-on choisir le round que l'on veut ? Je n'arrive pas a battre le premier boss du 3éme round Je tire dans l'œil mais il me tue Aidez-moi ! Chnstophe, dit Tintin

N°19004 – OPERATION WOLF
Comment obtient-on le Select Round sachant que je n'ai pas le pistolet ?
Chnstophe, dit Tintin

N°19005 – SONIC 2
Help ! Comment fait-on pour avoir la deuxiéme émeraude ? Je sais où elle se trouve mais je ne sais pas l'attraper Aidez-moi ou je vais craquer !
Priscilla POISSONNIER

N°19006 – ALEX KIDD
J'ai un petit problème sur Alex Kidd in Miracle World au premier niveau, c'est la montagne, 2ème niveau, c'est le ruisseau, le 3ème les montagnes, 4ème c'est la 1ère partie du lac, 5eme c'est l'île, 6eme c'est la 2ème partie du lac, 7ème c'est le village, 8eme c'est le volcan et 9eme la forêt Or je n'arrive pas à passer la forêt donc le 9eme niveau et comment passer le boss de le fin du 9ème niveau la forêt S'il vous plaît, pourriez-vous m'aider ? Merci d'avance
Stanislas GRETEAU

N°19007 – TERMINATOR
Merci Terminator Junior pour ton astuce, mais au 2eme monde "Find Technoir", je me retrouve en haut d'un immeuble (au début de la 2eme partie) et si je tombe, je me tue Que dois-je faire ?
Loic, le ségamaniaque

N°19008 – SUBBLE BOBBLE
Comment parvenir au 200ème tableau ? Y-a-t-il une astuce ou un code spécial pour y arriver ? Si tu as déjà donné la réponse lors d'un precedent numéro, veux-tu me dire dans lequel ? Merci beaucoup
Manuella LANDELLE

N°19009 – GHOSTBUSTERS
Comment battre Gorza ? Merci d'avance. .
David

N°19010 – SHINOBI
Je voudrais savoir comment faire pour tuer Masked Ninja dans Shinobi !? Merci d'avance
Loic

N°19011 – WONDERBOY IN MONSTER LAND
Combien y-a-t-il de Continues ? Y-a-t-il un select round ? Quelle combinaison doit-on faire (s il y en a une) ?

N°19012 – CLOUD MASTER
Y-a-t-il un Select Round ?

N°19013 – SHINOBI 2
Y-a-t-il une technique pour battre le dernier Boss aux 4 formes ?

N°19014 – AERIAL ASSAULT
Combien y-a-t-il de genres d'ennemis ? Comment battre le N A C. ?

GAME GEAR

N°19015 – TERMINATOR
Peux-tu m expliquer où trouver la machine à remonter le temps sur Terminator en GG ? Merci d'avance .
Kyle Reese

N°19016 – SONIC 2
Je t'ecris car je n'arrive pas a recupérer le diamant dans le monde 2/2 (ciel) et je ne sais pas où se trouve le diamant dans le monde 5/2 (roues)
Guillaume LANIER, le mega-fan

N°19017 – WONDERBOY
Je n'arrive pas a casser les briques pour passer au monde de l'homme Piranha a cause des briques qui bloquent le mur. Comment faire pour les casser s il faut acheter une épée et où se trouve t-elle ? Merci d'avance
François, un segamaniaque

MEGADRIVE

N°19018 – INDIANA JONES / LAST CRUSADE
Dans le niveau des catacombes, il y a un grand précipice et au fond de ce precipice des crânes de mort ! Comment faut-il faire pour le passer ?
Benoît

N°19019 – MOONWALKER
Je voudrais savoir s'il y a un code pour choisir son stage dans Moonwalker Merci d'avance.
Said ABBAR

N°19020 – REVENGE OF SHINOBI
Je vous écris pour savoir s'il y a un code pour arriver directement à n'importe quel niveau sur le jeu "Revenge of Shinobi" ?
Jérôme CHABERT

N°19021 – SIDE POCKET
Salut, qui pourrait m'indiquer SVP le moyen pour réussir les TRICK GAME n°3 et n°6, le n°6 etant celui qui represente le premier challenge shot ? Merci d'avance
Pierre GANGLOFF

N°19022 – FLASHBACK
Voilà ! Je suis bloque à la 4ème mission du 2eme niveau dans FLASHBACK. Une fois arrivé dans la derniere salle, ou faut-il placer la carte magnétique ? Merci d avance

N°19023 – SHINING IN THE DARKNESS
J'ai un problème Je trouve le fontaine au niveau 2 Je prends l'escalier et j'arrive au niveau 3 Au niveau 3, que dois-je faire et ou dois-je aller ? Aidez-moi ! Merci
Nicolas LEKENNE

N°19024 – T.M.N.T.
S'il te plaît, y-a-t-il un code pour faire "Duel" dans les Turtles the Hyperstone Heist ? Merci d'avance
Franck CORDIER

N°19025 – SONIC 2
Existe-t-il un code pour avoir les 7 émeraudes du chaos ? Merci
Laurent MARIN

N°19026 – GROWL
Dans Growl, y-a-t-il une astuce ou un code pour choisir les niveaux ou la difficulté ?
Julien FLOROT

N°19027 – DESERT STRIKE
À la campagne 3 (Embassy City), quand je sauve les 12 prisonniers du yatch, le premier dit : "The mad man is escaped" (l homme fou s'est échappé) Ou et comment je peux trouver l'homme fou ? Merci d'avance.
Rudy

N°19028 – SONIC
Je voudrais connaître le code qui me permettre de transformer Sonic en elements du décor. Car je l avais vu dans une émission mais je n'avais pas noté le code Aidez-moi !
GALAUD Thomas, le nain

N°19029 – QUACKSHOT
Je vous écris pour savoir s'il existe un code pour arriver à n'importe quel niveau... Merci d'avance
Gaelle, celle qui veut tout savoir

N°19030 – WORLD CUP ITALIA 90
Je n'arrive pas à plonger pour arrêter les tirs, et j'aimerais savoir s'il y a une rubrique pour faire des penalties J'espere que tu m'aideras pour résoudre ce problème Merci d'avance
Thomas DEMESTOY

N°19031 – ECCO THE DOLPHIN
Je n'arrive pas à passer le niveau "Dark Water" Aidez moi Existe-t-il un code pour choisir son niveau ou pour être invincible durant tout le jeu ? Merci.
Steven ROMANELLI

N°19032 – WONDERBOY 3
J'ai un problème dans le village aux champignons Je vais voir Sonia, je prends l ocarina dans la grotte et je reviens voir Sonia Elle me dit B A B A B C B Mais elle ne s arrête pas de dire cela Que dois-je faire ?
Morgan CANIN

N°19033 – SHADOW DANCER
J'aimerais savoir s'il existe un "Select Round" et aussi comment avoir le "magic" plusieurs fois au dernier monde, particulierement au monstre final Merci
Pierre-Alain BRAYE WEPPE

N°19034 – FANTASIA
Y-a-t-il un Select Round ou un code pour avoir les vies infinies, ainsi que l'énergie ?
Laiya-Manonne

N°19035 – TERMINATOR
Au niveau 2, dans les rues de la cité, je n'arrive pas a atteindre le Technoir Bar Les policiers ou les punks me tuent avant que j'y arrive Comment faut-il faire pour les éviter et surtout existe-t-il un code pour avoir plus de vies (voire des vies infinies) ? Merci d'avance, car je craque
Pat, le Sega Maniaque

N°19036 – SUPER HYDLIDE
J'ai un petit probleme avec ce jeu 1) Je ne comprends pas la magie ? 2) Je n'arrive pas à prendre une arme ? 3) À quoi sert le vieillard ? En fait, je ne comprends absolument nen !
Antony PRUVOT

N°19037 – LAST BATTLE
J'ai un gros problème dans Last Battle I existe-t-il un code pour declencher un Select Round, si oui lequel ? J'attends avec impatience votre reponse.
Un Megaforceur déprimé

N°19038 – EUROPEAN CLUB SOCCER
Je voudrais savoir comment l'on fait pour faire des passes comme quand on joue contre l'ordinateur ? Comment fait-on pour faire des grosses frappes dans le ballon? Merci beaucoup.
Sandy

N°19039 – ROAD RASH 2
Je voudrais savoir s'il y a un code dans Road Rash II pour voir directement la fin du jeu ? Ou ,mieux encore, pour jouer en mode "Practice" (comme"mano a mano") sur un seul écren ?
Guillaume DE BUTTET

N°19040 – SPIDERMAN
Je voudrais savoir s'il existe des codes pour choisir son monde ? Si oui, lesquels ? Comment battre l'homme des sables ? Dans quel ordre dois-je mettre les clefs, une fois arrivé a la bombe, pour que celle-ci n'explose pas en plein désamorçage ? Avec tous mes remerciements
Franck SACHER

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Vous l'avez vu, Mega Force est ce mois-ci bourré de News à craquer !... Cette rubrique est donc réduite cette fois au minimum, mais ne vous inquiétez pas, les Megascores reprendront dès la rentrée leur "place" habituelle, surtout qu'avec les vacances, de nouveaux très gros scores devraient déferler !
N'oubliez pas l'adresse :
MEGAFORCE, Les Megascores,
103 Bld MacDonald. 75019. PARIS.

★ GAME GEAR ★

G-LOC 507.900

Trie-la-ville (60)
Il est de retour parmi nous, après son Megascore sur Sonic 2 dans le n°15. Mais jusqu'ou s'arrêtera-t-il ?!

STREETS OF RAGE 322.000

Didier AKPEMADO

Quelque part entre ici et ailleurs...
Mais me parole, tu dois avoir un secret pour faire ce score. .Mais oui, mais c'est bien sûr ! tu me le dis dans ta lettre, tu as utilisé le code de l'invincibilité. Ah ben, évidemment. . Mais "c'est pas du jeu" !

★ MASTER SYSTEM ★

SONIC 1.098.950

Sûrement pas sur terre. Je vois que tu es un sacre rigolo, toi. Tu as tout oublié : ton nom, ton adresse et ton département. La prochaine fois, n'oublie pas !

KUNG FU KID 1.101.500

Vierzon (18)
Bonjour honorable Steven, bienvenue dans mon honorable rubrique. Tu as l'oeil du tigre, et la puissance du dragon. Je reconnais en toi "Kung Fu Kid". Banzai !

SONIC 2 1.600.100

Craponne/Arzon (43)
Bon d'accord, le score est bon, l'adresse y est, le nom ainsi que le département... Mais question lisibilité, j'ai abandonné ! Hé les copains, appliquez-vous, merci !

★ MEGADRIVE ★

STREETS OF RAGE 947.000

Dorian DE CROIX

Etrechy (91)
Non content de nous faire cet excellent score sur ce jeu (en mode Hard s'il vous plaît !), Dorian compte nous envoyer son futur score mais cette fois-ci en mode Hardest. Pitié pour la cartouche !

THUNDERFORCE IV 6.107.500

Sébastien HOARAU

Eure (27)
Je ne vous conseille pas de rencontrer ce cher Sébastien le soir dans une rue sombre, car il nous avoue que son pseudonyme est DRACULA ! Mais où ai-je mis mes gousses d'ail ?!. .

CENTURION 90.000 TALENTS

Fréjus (83)
Il n'y a pas grand-chose à dire sur Olivier, car sa lettre est un peu courte. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il s'appelle Olivier C. et qu'il a fait un bon score sur Centurion, c'est tout !

AFTERBURNER 2 19.174.280

Montmelian (73)
À la vue de son score, on pourrait penser que Matthieu desire devenir pilote, plus tard. Eh bien détrompez-vous, il voudrait faire prof car il adore l'école. Belle vocation, et j'espere que tu y arriveras car nous manquons d'enseignants aujourd'hui.

SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

du 24 au 28 novembre 93
Parc des Expositions
Porte de Versailles - PARIS

36 15 SUPERGAMES

Toutes les infos sur le salon mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs. Des jeux, de nombreux lots à gagner.

Appelez le 36 68 20 90

Devenez un visiteur privilégié SUPERGAMES 93

Commandez dès aujourd'hui votre billet d'entrée au Supergames 93 à tarif super préférentiel

■ **Formule " journée"**
Votre entrée au prix préférentiel de 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations de Supergames

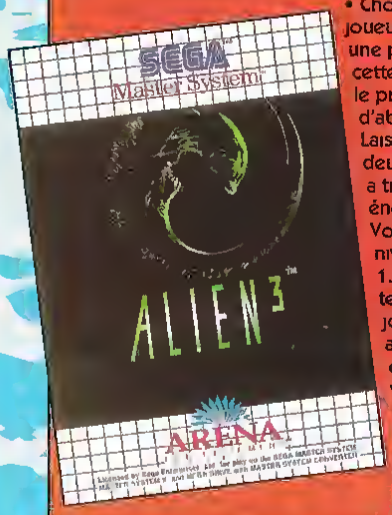
■ **Formule "carte pass"**
Pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours.
Ce pass vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Pour commander votre formule **tapez 3615 code Supergames**

Les Secrets de MEGA force

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :
LES SECRETS DE MEGA FORCE, 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS.

ALIEN 3



• Choisissez le mode deux joueurs et commencez une partie. Pour que cette astuce fonctionne, le premier joueur doit d'abord finir le niveau 1. Laissez ensuite le deuxième joueur mourir à trois reprises sur les énormes ventilateurs. Vous devez alors finir le niveau 2 avec le joueur 1. Une fois ce niveau terminé, le deuxième joueur recommencera au niveau 1 avec un cadeau de taille : les vies infinies !

MASTER SYSTEM

TINY TOON ADVENTURES

• Ce mot de passe vous permettra d'accéder à tous les niveaux :
NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY.

MEGADRIVE

NINJA GAIDEN

GAME GEAR

• Pour être invincible, "NODIE" est le mot de passe qu'il vous faut.

• Si vous voulez voir directement la fin du jeu, validez "MONTY".

FANTASY ZONE

GAME GEAR

• Pour voir le "générique" de fin défiler, appuyez à l'écran de présentation sur HAUT, bouton 1, bouton 2 et START

ALESTE

• Pendant une partie, mettez le jeu sur pause et appuyez sur HAUT, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, C, C, B, A et enfin sur START afin de vous offrir 20 crédits !

MEGADRIVE

FACTORY PANIC

GAME GEAR

• On ne se lasse toujours pas de vous offrir des codes .

Niveau 2 · TSMDCV
Niveau 3 : TTNDCV
Niveau 4 · TVPDCV
Niveau 5 · TZTDCV
Niveau 6 · THBDCV
Niveau 7 · THBEDW
Niveau 8 · THBGFY
Niveau 9 : THBKJC
Niveau 10 : THBSRK

THE IMMORTAL

MEGADRIVE

• Lorsque le nom du niveau s'affiche à l'écran, maintenez le bouton START enfoncé. Appuyez alors sur le bouton A et ne le relâchez qu'une fois l'écran de jeu apparu. Dès que vous aurez cessé d'appuyer sur le bouton et que vous aurez enlevé la pause, vous serez invincible !

BASKET BALL NIGHTMARE

MASTER SYSTEM

Voici quelques astuces pour battre les créatures de la montagne .

• Pour dribbler, mettez-vous juste derrière la creature qui a la balle et poursuivez-la en appuyant sur le bouton 2

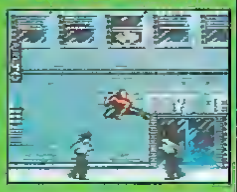
• Essayez de marquer des paniers à 3 points (la tâche vous sera facilitée si vous tirez du coin en haut a droite de la ligne des tirs à trois points), les créatures ne mettant que des paniers à 2 points

• Faites beaucoup de passes pour ne pas vous faire prendre la balle

• Suivez toujours la balle de près pour pouvoir réagir aux contre-attaques.

SPIDER-MAN

GAME GEAR



• Une fois que vous vous êtes approprie la cle dans l'usine d'Electro, laissez-vous tomber à gauche de l'écran pour voir une Game Gear apparaître Désormais, dès que vous entrerez dans votre chambre, appuyez sur A et vous pourrez offrir à l'Araignée un peu de répit en jouant à... Pac-Man !

GRANDSLAM TENNIS

MEGADRIVE

• Pour voir la fin du jeu, validez le code suivant :
END. ING. CH. ECK

CYBORG HUNTER

MASTER SYSTEM

• Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en dessous d'eux quand ils sautent, sans rien faire d'autre.

• Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière

• En revanche, le truc infaillible pour Vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante Tirez (sauf s'il est en flammes), décollez pour eviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante, puis recommencez à tirer

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE

• Au début d'une partie, sautez hors de l'eau à plusieurs reprises puis appuyez simultanément sur A et START Enlevez ensuite la pause, laissez-vous retomber dans l'eau et appuyez simultanement sur les trois boutons de tir Vous voilà complètement invincible !...

AMERICAN PRO FOOTBALL

• Pour commencer le jeu avec dix neuf victoires, tapez

FCFWWO77P6FQS5PBFDH72AX2FF

MASTER SYSTEM

BUBBLE BOBBLE

• Voici les codes des niveaux dans lesquels vous pourrez affronter les monstres .

Niveau 48 IEWA8VRW
Niveau 80 IEQKIV74
Niveau 100 . RY7CQK65
Niveau 148 VZCNVI47
Niveau 180 . 3VEWWASR

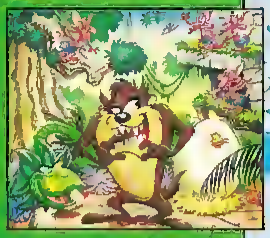
MASTER SYSTEM

ROZEC Olivier a gagné le tee-shirt Sonic !

TAZMANIA

GAME GEAR

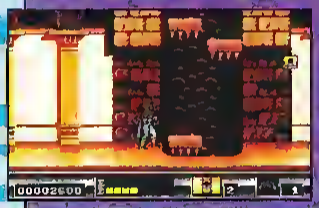
• Au niveau 6, sautez sur les nuages dans cet ordre celui du haut, celui du bas, celui du bas, celui du milieu, celui du bas, celui du haut et enfin celui du milieu. Une fois arrivé à ce stade, si vous manquez d'énergie, appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton 2, jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur une plate-forme à partir de laquelle vous n aurez plus besoin de sauter.



BATMAN
REVENGE OF THE JOKER

• A l'écran des mots de passe, validez le code "5257". Appuyez sur le bouton A et vous verrez alors des petits caractères apparaître sous le code. Appuyez maintenant sur GAUCHE et vous pourrez taper les codes de tous les niveaux, suivis de deux zéros Pour acceder au niveau 4-3 par exemple, il vous suffit de taper "4300".

MEGADRIVE



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

• Pour éviter le petit jeu dans lequel vous devez choisir entre la feuille de papier, la pierre et les ciseaux, allez rendre visite à n'importe quel boss et appuyez deux fois sur START

MASTER SYSTEM

SKWEEK

• Voici des codes de niveaux proches de la fin du jeu :

GAME GEAR

Niveau 80 . EAAE
Niveau 81 . NAJG
Niveau 82 . EJAN
Niveau 83 : NJJP
Niveau 84 . EAGG
Niveau 85 : NALI

DRAGON CRYSTAL

GAME GEAR

• Pour attirer les bestioles, sauf les Metal Orbes, il vous suffit d'appuyer sur le bouton 2 et ils viendront vers vous, à condition que vous ne leur tourniez pas le dos et que vous soyiez assez près. Cela vous permettra de tendre des embuscades et de pouvoir les affronter un par un, lorsqu'ils sont nombreux Cependant, votre taux de nourriture baissera de un ou deux points à chaque fois

Frédéric JAUR a gagné la ceinture Sonic !

TERMINATOR 2
THE ARCADE GAME

• A l'écran de présentation, appuyez sur HAUT, BAS, GAUCHE et enfin sur DROITE. Recommencez cette manipulation jusqu'à ce que vous entendiez la voix digitalisée d'Arnold vous lancer un agréable "Excellent !". Commencez alors une partie, mettez le jeu sur pause et appuyez simultanement sur les boutons 8 et C pour passer au niveau supéneur.

MEGADRIVE

BOMBER RAID

• Quand vous avez dépassé le niveau 2 et que le titre du jeu s'affiche apres le message "Game Over", appuyez deux fois sur le bouton 1 pour pouvoir reprendre là ou vous avez perdu

MASTER SYSTEM

OUVERTURE D'UN NOUVEAU

ShootAgain A PARIS

49 rue Lecourbe 75015 Paris
TEL: 47.34.92.16 • 42.73.35.41.

Le palais des jeux SUR CONSOLES

99F

DES CENTAINES DE CARTOUCHES MEGADRIVE JAPONAISE

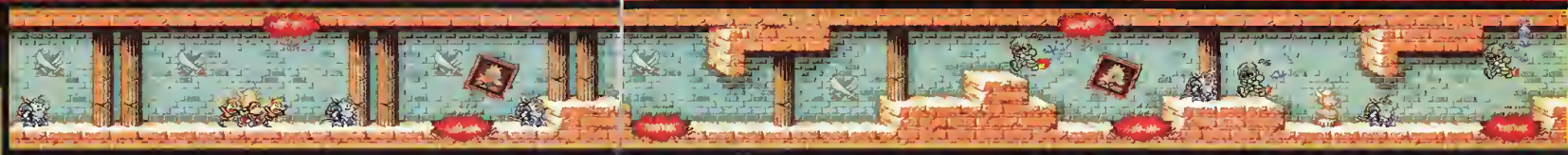
• SUPER NINTENDO •
• SUPER NES •
• SUPER FAMICOM •
• GAME BOY •
• MEGADRIVE JAPONAISE •
• MEGADRIVE FRANÇAISE •
• MEGA CD •
• SEGA CD •
• GAME GEAR •
• NEO GEO • MARTY •
ET EN AOUT
LES NOUVELLES CONSOLES

CODE SECRET

Si vous donnez ce code secret à la caisse du magasin, vous aurez en plus, 5% de remise sur vos achats

LX0069

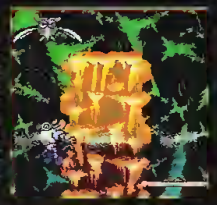
ÉDITEUR KONAMI
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993



ROCKET KNIGHT

SUR LE CHEMIN DU CHATEAU

Vous voyez le château, là-bas, au loin derrière les nuages ? Et bien votre fiancée y est faite prisonnière ! Désolé d'être aussi directe avec vous. C'est ainsi, il faut toujours que



UN EQUIPEMENT DE PREMIERE

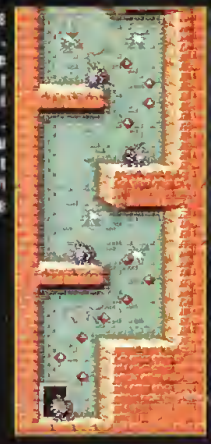
Oui, vous car vous possédez une arme secrète qui devrait vous permettre de triompher de nombreuses difficultés. Accrochée tel un sac à dos, c'est en fait un propulseur que vous pouvez activer à tout instant et qui vous envoie très haut dans les airs. Ce n'est pas réellement une arme, mais votre simplueux glaive, elle, en est une ! Aiguisée à l'aide d'une pierre magique, elle est capable de trancher le métal et

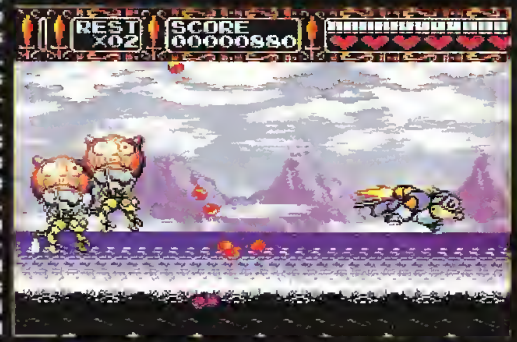
des individus sans scrupules tassent le mal autour d'eux comme si c'était un jeu, pour eux. Pour vous c'est bien différent ; dérangé au plus profond, votre cœur à double d'amour et de courage pour voler à son secours.

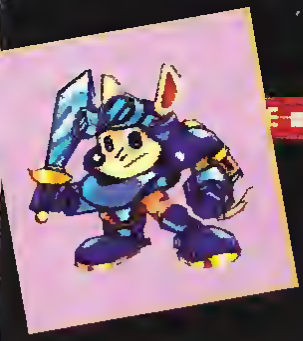
Déjà des ravins mortels. Enfin prêt, vous partez, la tête haute, déterminé à ne plus jamais laisser personne décider pour vous ce que sera votre avenir...

Tout autour de la forteresse, c'est la campagne avec ses arbres, ses fleurs et ses petits oiseaux. Vous ne pensiez pas rencontrer déjà des gardes !

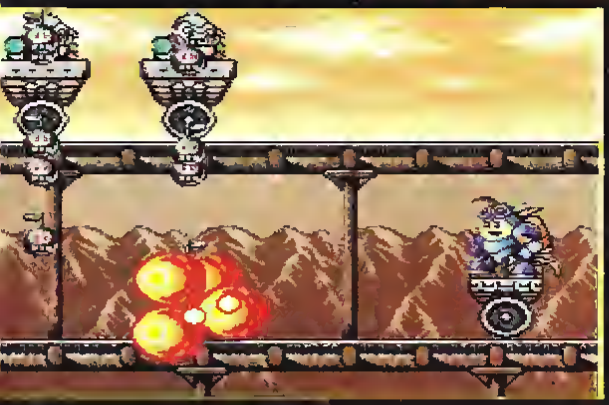
Dissimulés dans les herbes, ils brandissent leur épée en se jetant sur vous et n'avez pas d'autre solution que de brandir votre glaive et faire raisonner ainsi votre colère. Même sur leur machines, ils ne parviendront pas à vous arrêter. Un peu épuisé, vous profitez de la nature en cueillant quelques fruits très hauts perchés. Miam, miam, quel délice ! C'est vrai, vous êtes courageux mais cependant pas idiot, alors c'est avec précaution que vous abordez le passage d'un pont. Attention ! Un monstre dévastateur se présente devant vous... Tout à coups, vous vous déchaînez et devenez si colérique qu'il ne parvient pas à vous résister très longtemps. C'est bien, vous sentiez que votre croisade pourrait prendre fin et avez réagi au bon moment. Maintenant, le château se présente à vous et son ombre vous fait frissonner dans le dos...







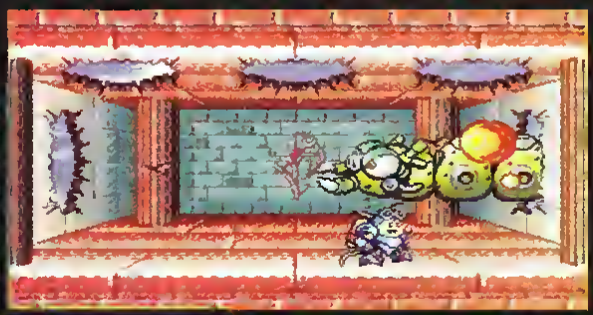
ROCKET KNIGHT

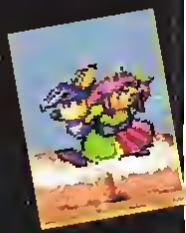


donjon que vous apercevez enfin votre fiancée. Là, votre coeur se met à battre au galop. "Nonnnn ! Laissez-la" Criez-vous à l'être monstrueux qui tient votre amour entre ses grosses mains tranchantes. Vous vous approchez pour la reprendre lorsqu'il se jette de la tour, l'emmenant avec lui. Quelques secondes après, vous les voyez par-

REBONDIR CONTRE LES MURS ET ...

A l'intérieur, tout est ravagé mais pas par le temps. Les gravures murales sont décrochées, le sol est brisé, les plafonds délabrés et il y règne une forte chaleur émanant de coulées de laves. Les escaliers ont disparus et vous utilisez votre réacteur pour gravir ces tuyaux cheminées. En ricochant ainsi sur les parois vous progressez très rapidement. Malheureusement, de nombreux monstres colossaux tenteront de vous arrêter. C'est tout en haut du





fir dans un vaisseau. C'est insupportable tant votre coeur vous fait mal. Les larmes aux yeux vous plongez à leur recherche, traversant ainsi les grottes, mines... Surtout n'abandonnez jamais ! Elle vous attend... Un scénario qui vous secoue les puces du rez et vous fait arracher les cheveux.

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB - (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd utilisées sous licence

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive® Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Genie Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co Ltd., utilisée sous licence

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

ÉDITEUR : DOMARK
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

MIG 29

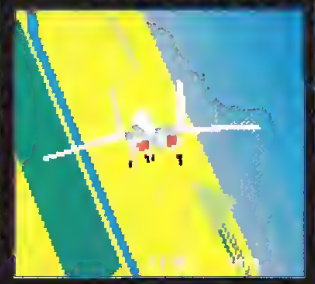
Vous ne vouliez pas faire l'armée et c'était tout à fait normal, pourtant aujourd'hui, vous vous dites que ce n'était pas si mal. Passionné d'avions et grand collectionneur de maquettes, vous aviez demandé à être dans l'armée de l'air sans trop d'espoir. Cependant, affecté dans une base située sur une petite île, votre intérêt pour les avions a été remarqué par vos supérieurs qui vous proposèrent de vous engager... C'était votre rêve, voler dans le ciel à une vitesse folle, et c'est pour cela que vous avez accepté d'emblée. Formé d'abord sur simulateur pendant des centaines d'heures, vous avez acquis assez d'expérience pour prendre les commandes des meilleurs avions de combat. Des avions à réaction, d'une puissance de feu extraordinaire, capables d'exécuter d'impressionnantes figures. Il faut dire que vous avez une santé de fer, ce qui vous a permis de passer tous les tests d'entrée. Aujourd'hui, vous êtes pilote et l'un des meilleurs...

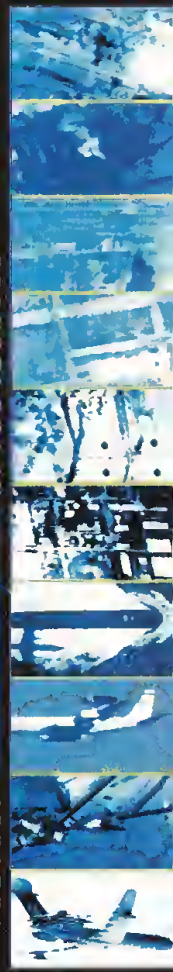
DES SCRATCHS SPECTACULAIRES

Certes vous êtes très bon mais lorsque vous partez seul en mission et que vous vous retrouvez dans des lieux hostiles, face à plusieurs ennemis, l'accident est parfois inévitable (bien que vos supérieurs pensent le contraire) et vous êtes obligé par exemple de vous éjecter ; parfois au décollage ou à l'atterrissage, une rafale de vent peut vous entraîner dans le relief... Des avions, vous en avez perdu et des milliards aussi, à perte de vue !

DES OBJECTIFS MULTIPLES

Le plus difficile pour un pilote, c'est d'être attentif à tout ce qui se passe autour de lui. Derrière le réacteur d'un ennemi, à tout la gomme, non seulement vous devrez faire gaffe au relief et notamment surveiller votre altitude, mais en plus, vérifiez que vous n'entrez pas dans une zone occupée par l'artillerie ennemie ! Vite, vous devez partir en mission... Vous désactivez les freins et balancez toute la sauce pour vous arracher du sol. Ensuite vous rentrez le train. Les chasseurs ennemis se présentent déjà devant vous. Sans hésitation, vous activez un missile et shootez. Pendant ce temps, l'autre passe derrière vous. Plus rapide que lui, vous décrochez pour aller reprendre du lest mais le combat n'est pas terminé et vous allez revenir...





ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

Technoclash

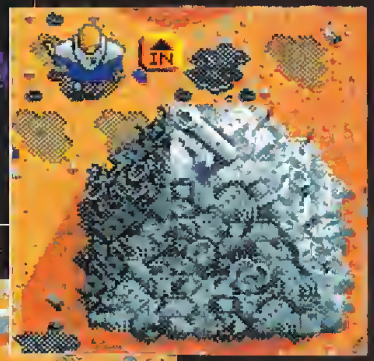
Il n'y a pas très longtemps de cela, à peine quelques poussières de minutes, une monstrueuse machine, moitié homme, moitié robot, venue d'on ne sait où, a été aperçue dans la ravissante campagne du royaume intérieur...

UNE ÉQUIPE DE CHOC !

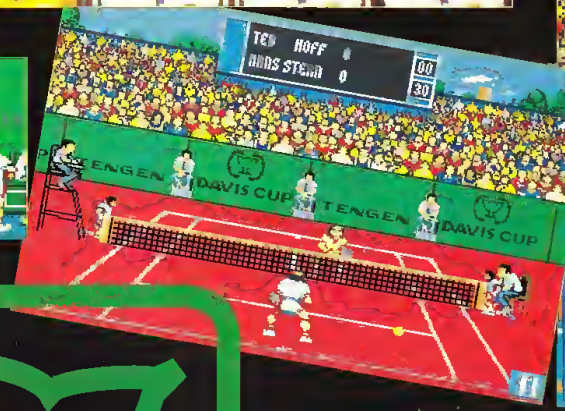
Vous, RONAAN, jeune magicien de ce pays merveilleux, avez été envoyé ainsi que vos compagnons, à la rencontre de ce danger. Votre père était un maître dans l'art de la magie, et il vous a confié son faucon magique grâce auquel vous pouvez voir même par-dessus les montagnes. Outre ce faucon, trois compagnons sont avec vous : CHAZZ, un garde du corps bavard et impulsif, maître du feu, capable d'envoyer des boules enflammées ; ABARI, votre voleur et néanmoins maître de l'énergie et des champs protecteurs, qui est capable de créer un abri invulnérable et maîtrise la technologie plus que tout ; enfin FARRG, un redoutable guerrier très agile, rapide, tranquille mais sur ses gardes. Il est lui aussi votre partie du corps.

DANS UNE GALÈRE D'ENFER !

Dans votre monde, la technologie est devenue un fléau, à tel point que les machines y sont interdites. C'est la raison pour laquelle vous traquez celle-ci pour l'emmener dans un ancien temple où une porte donne accès aux autres dimensions. Une poubelle, en quelque sorte ! Mais l'étrement, vous avez envoyé votre groupe de l'autre côté de la porte - la magie était trop puissante ! Finalement, vous vous êtes tous retrouvés très d'une ville nommée Las Vegas, où il n'y avait pas trace de votre machine mais où il y en avait de nombreuses autres guère plus intéressantes. Comment peuvent-ils vivre avec toutes ces afrmanations ? Maintenant, vous aimeriez bien rentrer chez vous, cependant... La porte ne peut malheureusement pas être utilisée dans l'autre sens ! Pièges, vous

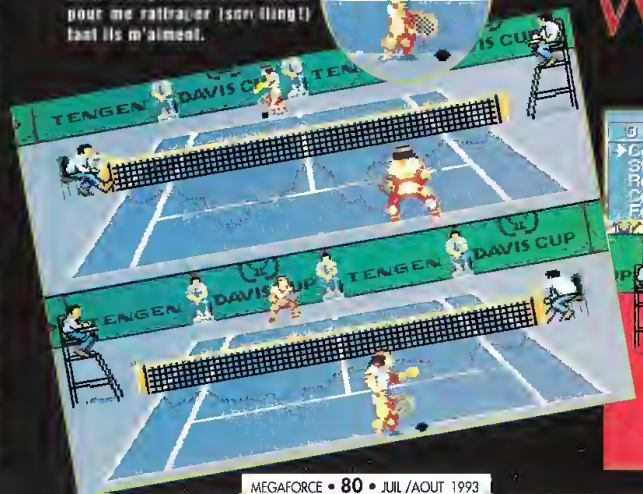


vous êtes cachés dans un jardin entièrement dévasté, ravagé par des vieilleries et où de nombreuses ferrailles sont délaissées. Dans ce cauchemar, vous combattez ensemble les machines...
Que ne feriez-vous pas pour rentrer à la maison ? Un jeu magique, dans des décors tragiques. Une aventure d'envergure qui accroche tout de suite à la peau...



Davis cup WORLD TOUR

En tant que balle de tennis, je suis bien placée pour vous en parler et je peux vous dire que ce fut une grande douleur pour moi de rencontrer les 54 meilleurs joueurs mondiaux sur herbe, sur terre battue, sur ciment et aussi en salle ; et cela, grâce à Luriciel qui a conçu et développé ce nouveau jeu. Je préfère le "simple" car en double, je fuse de tous les côtés et suis tout ébouriffée (à 1 ou 2 joueurs), mais je sais bien que pour vous, c'est plus spectaculaire. En plus, ils frappent très fort en poussant des hurlements et je me plains tout le temps surtout sur les amortis. Ils m'en font voir de toutes les couleurs, des lifts, des slices, des balles normales ou très rapides, des lobs, des smashs... Ils n'hésitent pas à plonger ou à sortir complètement du terrain pour me rattraper (scrolling!) tant ils m'aiment.



MANIABLE ET ACCESSIBLE À TOUS !

Certains utilisent une raquette avec 3 cordes et d'autres avec 6 cordes (comprendre par là une manette à 3 ou 6 boutons). Les tout jeunes me renvoient doucement et ne se préoccupent pas de leurs déplacements. D'autres me renvoient un peu plus vite et doivent faire attention à leur jeu de jambe. Les brutes de professionnels me renvoient à toute pompe et doivent maîtriser parfaitement leurs déplacements. Comble des combles, même à l'entraînement ils cognent dans ma petite tête jaune. Certains utilisent un lanceur de balles automatique, d'autres s'exercent au service ou s'entraînent à deux. Certains même jouent la précision en visant une cible. Néanmoins, parfois j'ai la paix et c'est le cas lorsque certains joueurs, de bonne ou mauvaise foi, vont contester un point auprès de l'arbitre (ils sont marrants, ces joueurs!). D'autres fois en revanche, j'ai le mal de pelote et revois même le dernier échange (ralenti, normal, accéléré). Vous vous rendez compte de la vie que je mène!? Vous devez mourir d'envie de jouer avec moi ? De prendre ma petite trombine dans votre main et de me faire rebondir quelques fois avant de servir ? Vous pourrez le faire et pourrez même vous placer n'importe où et donner différents effets. Évitez quand même de m'envoyer dans le filet car je n'aime pas rester coincée entre les mailles. Les juges de ligne font des gestes avec les bras, les ramasseurs de balles vont me chercher sur le terrain, le public est déchaîné, c'est la fête quoi! Venez nous rejoindre. Aussi étant blessé, on va mieux rigoler!

General CHAOS

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

Pour cette mission, nous allons envoyer un groupe de 5 soldats équipés de mitraillettes, de lance-flammes et de grenades. Ce sont des brutes, d'une laideur repoussante, avides de combat et déterminés à écrabouiller tout sur leur passage. Ha ! Ha ! Ha !

UNE ATMOSPHERE COLÉRIQUE !

Eh les gars ! Regardez ! Ils sont juste devant. À L'ATTAQUE... C'est souvent au croisement de quatre chemins, le long d'une rivière, à la sortie d'un bois que les embus-

moment opportun. Dans le style broyeur, ils sont aussi très forts. C'est au lance-flammes que se font les plus gros carnage. Une grillée par ici, une autre par-là et le champ est nettoyé ! Courageux comme des lions, ils n'hésitent pas à lâcher leurs armes au profit des pieds et des poings. Agiles comme des sauterelles, ils courent dans tous les sens, sautent par-dessus les obstacles pour se plaquer et faire feu... Nous avons affaire ici à des professionnels !

cades tout rage. À couvert derrière un arbre ou derrière un talus, accroupis, c'est tout à coup l'assaut général... Armés jusqu'aux dents, ils dégomment l'adversaire comme des quilles. Un leur reproche souvent d'en avoir plus dans les muscles que dans la tête. Eh bien là, tout n'est que stratégie, vitesse de déplacement, astuce... Les plus malins se cachent dans le lit d'une rivière et surgissent comme la foudre au

ET VOUS, DANS TOUT ÇA ?

Malheureusement pour VOUS, jeune appelé au service militaire, vous avez été envoyé parmi ce groupe de soldats d'élite. Une erreur informatique aura suffi à vous catapulter dans ce monde hostile. Seul, contre un ami ou bien avec lui, il faudra de toutes façons s'entraîner avant de devenir un vrai guerrier ! Mais c'est si bon de se défouler...

SEGA

LES SEGA BOUTIQUES PRENNENT L' AVANTAGE

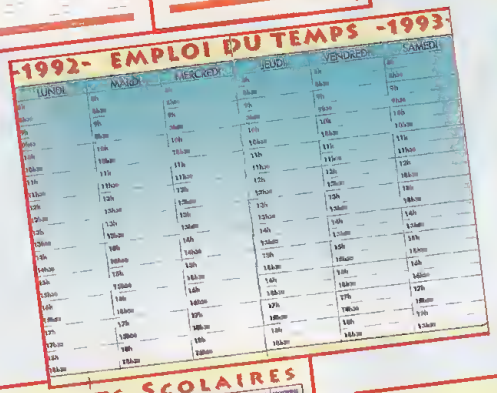
INFOGRAMES

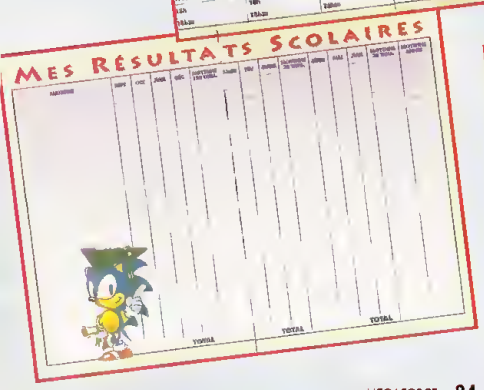
FLASHBACK

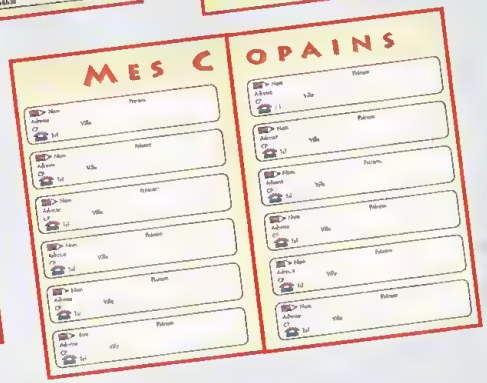
NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16.1) 48 10 55 55

L'AGENDA SCOLAIRE SEGA-MEGAFORCE

Bientôt 1993 1994 !







Vous avez été nombreux, l'an dernier, à vous munir de ce précieux Agenda qui vous a servi tout au long de votre année scolaire. Pour vous, et pour ceux qui n'auraient pu en profiter, le voici dans sa seconde édition 93-94, en vue de la prochaine rentrée des classes.
Bon, un Agenda, c'est un Agenda. Avec les jours, les semaines, les mois, clairement présentés, et faciles à utiliser bien sûr. Et un Agenda scolaire, c'est la même chose mais de Septembre à Septembre, avec des rubriques pratiques pour la classe, des renseignements utiles, et une gestion aisée de l'emploi du temps, qu'il soit scolaire ou privé. OK. Mais l'Agenda scolaire Sega-Megaforce, en plus il est BEAU ! Imaginez qu'un Agenda scolaire "normal" soit tout en couleurs, parsemé d'illustrations sur vos jeux ou vos héros préférés, relié solidement, et bourré d'idées pour mieux organiser vos rendez-vous, ne pas oublier les fêtes et anniversaires, gérer vos copains et vos profs, ou servir de carnet d'adresses : eh bien voilà, vous avez l'Agenda scolaire Sega-Megaforce 93-94 !
Profitez dès maintenant de cette possibilité de réservation et préparez mieux votre rentrée scolaire, en remplissant le bon de commande ci-dessous et en le renvoyant AVANT le 1er Août 1993 à : "MEGAFORCE-AGENDA", 103 Boulevard Mac Donald – 2ème étage. 75019 PARIS.

(Date limite d'envoi de l'Agenda : 20 Août 1993)

RETENEZ DÈS MAINTENANT VOTRE AGENDA 93/94 À L'AIDE DU BON DE COMMANDE CI-DESSOUS

à découper ou à recopier et à renvoyer à :
Megaforce-Agenda, 103, boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Age : .....

Je possède une : ❒ MEGADRIVE ❒ MASTER SYSTEM ❒ GAME GEAR

Je commande : ..... (nb) exemplaire(s) de l'Agenda Scolaire 93-94

au prix unitaire de 55F (35F + 20F de port)

Montant de mon chèque établi à l'ordre de MEGAPRESS : ..... x 55F = ... F

Ian SABINE :
Chuck Rock II sur MS et GG

Du "CORE" à l'ouvrage

fondée en 1988 par Jeremy Smith, Core Design Limited 1 est depuis cette date l'une des plus grandes firmes de développement de jeux en Europe. Ses premiers succès, elle les a connus avec des titres comme Rick Dangerous 1 et 2 sur micro-ordinateurs, qui ont été élus chacun leur tour "Jeu de l'année" par plusieurs magazines spécialisés. Mais c'est en 1990 que la Société devient officiellement "libre", en produisant elle-même ses jeux. À partir de là, son ascension a été foudroyante. Au point de concrétiser un partenariat très important avec SEGA, qui, semble-t-il, ne fait que commencer...

■ une reconnaissance méritée ■

Core Design Limited est, en tant qu'entreprise indépendante, toute jeune puisqu'elle n'a que 3 années d'existence. Pour en arriver là, il a fallu se faire violence, faire pas mal de sacrifices, et surtout toujours y croire, la volonté étant déterminante dans ce milieu (comme dans beaucoup d'autres, d'ailleurs !). C'est donc en 1990 que Core produit ses propres programmes, comme l'ont fait avant elle Virgin Games, Us Gold, Electronic Arts, Acclaim, Microprose, Codemasters, Tecmagik, Domark et Gremlin ! Comme vous pouvez le voir, il n'y a que du beau monde.. Depuis cette date fatidique, Core a réalisé plus de 50 titres, ce qui représente un véritable travail de titan, comme seules les firmes bien structurées sont capables de faire.

■ JVC et CORE DESIGN ■

Cette montée fulgurante parmi l'élite du jeu n'est pas le fruit du hasard. Certes, elle doit une grande partie de cette réussite à ses propres moyens, mais elle fut, dès le début, conseillée voire aidée par l'un des géants de l'électronique dans le monde : JVC. Ce sont ses dirigeants qui ont fortement recommandé Core auprès de Sega. Ces derniers ont bien vite compris à qui ils avaient affaire, et ils ne sont pas près de les lâcher ! Ainsi, Jeremy Smith, le patron de Core, peut se vanter d'avoir rencontré le Boss de Sega lui-même, Mr Nakiyama, au moins huit fois en deux ans, ce qui est loin d'être le cas de tout le monde, ici en Europe ! Vous avez dit gage de reconnaissance ?

QUELQUES MEMBRES DE L'ÉQUIPE...

Chris LONG :
Chuck Rock II sur MD
et Mega-CD

Jason GEE :
Graphismes Thunderhawk
sur Mega-CD

Mark AVORY :
Programmation Thunderhawk
sur Mega-CD

■ une augmentation de 300% ■

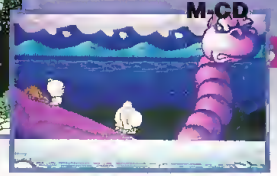
Par rapport à celui de l'année dernière, la firme anglaise a réalisé un chiffre d'affaires supérieur de 300% ! Et ce n'est pas tout. En ces temps de grave crise économique, qui touche quasiment la planète entière, on parle de 100% de bénéfices pour cette saison 1993. Comme le dit Jeremy Smith lui-même : « nous travaillons extrêmement dur, nous sommes très soucieux de la qualité de nos produits, et lorsque nous prévoyons la sortie d'un jeu pour le 31 Mars, nous sortons ce jeu à CETTE date précise ». C'est si facile d'avoir du succès .. Mais ne commettez surtout pas l'erreur de croire qu'ils travaillent comme des esclaves. Non, rien de tout ça, ils sont très bien organisés, voilà tout !

Martin IVESON :
Musiques et sons

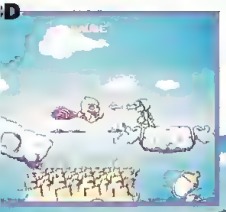
■ les jeux de la firme ■

Si vous voulez en savoir un peu plus sur les prochaines sorties de la Maison, il vous suffit de tourner la page. Nous allons seulement faire un petit retour en arrière, afin de savoir ce que Core design a déjà réalisé pour notre plus grand bonheur. Les Rick Dangerous, nous en avons parlé, donc nous n'y revenons pas. Mais saviez-vous qu'elle est également responsable de Jaguar XJ-220 sur Mega-CD, qui n'est pas moins que la meilleure course automobile disponible sur ce support ! Chuck Rock, dont le deuxième volet est prévu pour bientôt, sur toutes les machines de Sega, fut aussi un grand succès de Core. Sur cette même machine, Wolfchild et Wonderdog furent également de grandes réussites. Sans parler de Heimdall, un jeu pour Mega-CD qu'elle signe en collaboration avec JVC. Également dans ses cartons, on trouve Dynamite Dux et Action Fighter, des conversions de jeux d'Arcade de Sega même ! Mais le meilleur reste encore à venir..

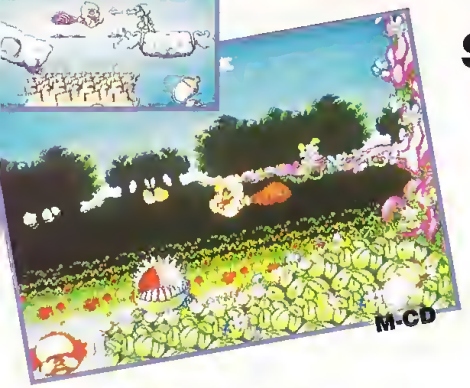
À **tout seigneur tout honneur, nous laisserons le mot de la fin au Patron de Core Design Limited, qui, soit dit en passant, cultive le goût des belles formules, comme vous allez le voir: « Nous avons fait notre lit, et nous nous allongeons maintenant dessus. Sega a toujours cru en nous, et nous nous devons de leur renvoyer l'ascenseur en demeurant loyaux envers eux, et en respectant l'engagement que nous avons avec eux ».**



Après avoir latté cet infâme Gary Glider, et avoir délivré votre charmante fiancée, vous avez enfin mérité de goûter un repos réparateur. Ca, c'était Chuck Rock. Sur Mega-CD, le deuxième volet est pour bientôt.
Et, d'après vous, qui jouera le rôle principal ? Eh oui, vous avez gagné, l'homme des cavernes le plus sympa de la planète a eu un charmant bambin, qui n'arrête pas d'avoir la bougeotte !



CHUCK ROCK II sur MEGA-CD



■ un bébé dans le bain ! ■

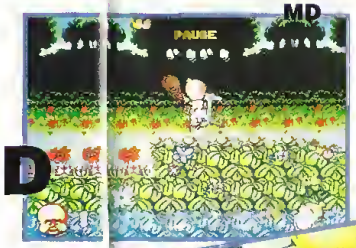
Ce gentil marmot est aussi fort que son père. Peut-être même plus, figurez-vous ! À l'aide de sa massue que lui a léguée son paternel, il part lui aussi régler leur compte à ceux qui veulent du mal à sa famille. Mieux vaut ne pas se trouver sur sa route, ça risque de faire mal ! Il fait en effet tournoyer un morceau de bois tout autour de lui, comme s'il était légèrement gauche, et décoche une patate dont les malheureux ennemis se souviennent très longtemps après ; même au paradis ! Il ne faut pas se fier à sa petite taille, et ne surtout pas lui en parler, il risque de se vexer, le bougre Remplissez juste de nouveau son petit biberon, c'est sa recharge d'énergie à lui. Et quand il n'en a plus, il se met en colère illico presto. Là encore, éloignez-vous, ou vous risquez d'en pâtir !

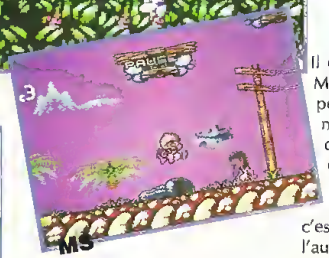
■ des sprites énormes... ■

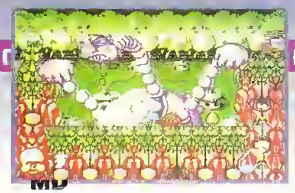
Ce qui risque de vous surprendre, ce ne sont pas seulement les nombreux et immenses niveaux qui composent le jeu, mais aussi et surtout la taille et la variété des ennemis. Certains sont mêmes représentés en sprites énormes pouvant atteindre 3 ou 4 écrans de haut ! À tel point qu'on ne voit pas toujours la tête de ces mastodontes de la Préhistoire. Je vous rassure néanmoins, il y aura aussi des petits animaux à la dimension de notre cher bébé/héros ; comme ces petits oisillons que vous pourrez chevaucher tout au long du parcours. Au moindre de vos ordres, l'animal crachera du feu ou anéantira ses ennemis d'une quelconque autre façon. C'est moins fatiguant, et surtout bien moins dangereux !

■ des couleurs très vives ! ■

On a toujours tendance, et à juste raison d'ailleurs, d'affirmer que le Mega-CD manque cruellement de couleurs. C'est en effet l'un de ses plus gros défauts, mais qui semble maintenant trouver une réponse éclatante, au vu de ce que donne Chuck Rock 2. Les programmeurs ont eu quand même pas mal de temps pour s'accoutumer à la bête. Maintenant, tout semble rentrer dans l'ordre, les couleurs de ce jeu sont vraiment bonnes, et l'on peut enfin goûter à de superbes dégradés sur un support CD. D'ailleurs, par rapport à la version Megadrive, la différence se fait quand même sentir, ce qui n'était pas le cas pour les autres jeux .







■ une version Master qui diffère quelque peu... ■

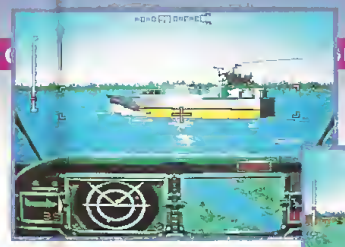
Il est clair que par rapport aux versions Megadrive et Mega-CD, Chuck Rock II sur Master System est un petit peu différent. Non seulement parce que, techniquement, on ne peut le comparer à ses homologues (il y a quand même moins de couleurs), mais en plus, l'écran est "organisé" de façon différente. On ne voit plus le biberon qui marquait le niveau d'énergie du bambin. Mais ce n'est finalement qu'un détail... L'essentiel, c'est que ce soit très jouable, ce qui est le cas. Le fils de l'autre saute sur ses ennemis, court, frappe avec sa massue, bref, mène une quête effrénée. Les dinosaures sont tout aussi géants, avec des sprites toujours aussi énormes, et les niveaux sont d'une longueur très conséquente.

CHUCK ROCK II sur MEGADRIVE et MASTER SYSTEM

Comme sur leur grand frère le Mega-CD, les Megadrive et autres Master System voient elles aussi débarquer Chuck Rock II ! Quel grabuge, mes amis, ce bébé préhistorique est vraiment infernal. Et encore, nous restons dans la bienséance la plus stricte ! Non, sans rire, cela fait énormément plaisir de voir que la suite des aventures du plus bizarre des "Homo Segus", est également prévue pour les deux premières machines de Sega !

■ des mimiques à mourir ! ■

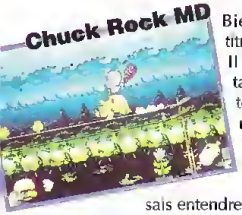
Lorsque la demi-portion se donne en spectacle, qu'est-ce que c'est drôle ! Elle saute à deux kilomètres de haut quand elle se brûle, monte sur le dos d'espèces de cochons préhistoriques, ou bien se fait aider par un autochtone assez balaise dans le but de franchir certains passages délicats. Je ne vous dis même pas la tête que fait l'énergumène lorsqu'il vit sa dernière heure, c'est indescriptible ! Le mieux, c'est de pouvoir y jouer pour vous en rendre compte par vous-mêmes. En plus, vous avez ça sur toutes les versions, alors n'hésitez pas. Comme vous l'avez certainement compris, c'est à un pur jeu de plates-formes que vous allez avoir affaire, certaines étant même très bien cachées ! Il faut sauter partout, dans tous les sens, courir tout le temps, monter sur les fils électriques 100% époque, et se servir du dos des dinosaures comme d'un toboggan !



THUNDERHAWK sur MEGA-CD

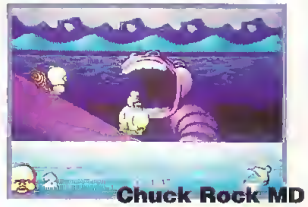
Certains d'entre vous ont certainement vu, parce qu'ils connaissent les jeux micro - du moins ceux d'il y a quelques temps, que Thunderhawk est un jeu qui existait sur leur bécane. Mais on vous l'annonce tout de suite, ce Thunderhawk Mega-CD n'a rien à voir avec lui. C'est même totalement différent ! Mais voyons voir de plus près de quoi il retourne exactement...

■ une belle version MEGADRIVE ■

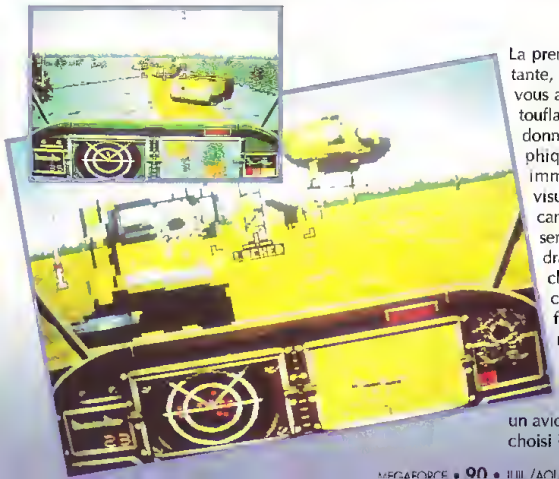


Bien que comparé au même titre sur Mega-CD, Chuck Rock II reste vraiment très acceptable pour une version cartouche. On aurait certainement eu droit à une réalisation identique sur CD-Rom, en ce qui concerne les sons, mais comme je vous le laissais entendre, les programmeurs semblent avoir fait d'énormes progrès sur la machine qui sortira au mois de Septembre en France. Pourtant, on est quand même surpris, car c'est bien entendu tout aussi intéressant. C'est jouable au possible, et la maniabilité reste excellente. La grande quête n°2 va donc aussi avoir lieu sur ce support. Tant mieux, les fanas de ce genre vont s'en donner à cœur joie, et ils n'auront plus à attendre très longtemps pour pouvoir assouvir leur plus cher désir. En tout cas, on peut d'ores et déjà féliciter Core Design, qui réalise là un joli tir groupé !

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

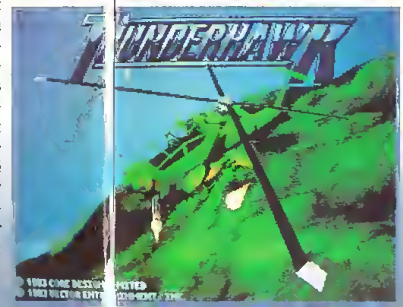


■ zooms et rotations ! ■



La première chose qui frappe, et peut-être la plus importante, c'est le côté technique du jeu. Tout d'abord, on vous accueille avec une présentation absolument époustouflante où le sol est représenté en fractales ! Cela pour donner encore plus de réalisme au jeu. Ce mode graphique consiste d'ailleurs à représenter des surfaces immenses où quasiment chaque mètre est visualisable, et ce, avec tous les reliefs de la carte ! Une carte du globe vous est alors présentée, et vous comprenez très vite qu'il faudra vous battre dans quasiment tous les coins chauds de la Planète ! À bord de votre hélicoptère de combat (décidément, ça fait fureur !), vous allez comprendre ce que rotation veut dire ! Vous allez être ballotté dans tous les sens en tentant de maintenir le cap. Il y en a même qui disent que piloter un hélico est plus difficile que piloter un avion, on veut bien les croire ! Alors, vous avez choisi ? C'est l'Amérique du Sud ou le Désert ?

■ une 3D époustouflante ! ■



Tous les objets que vous rencontrerez sur le terrain seront en 3D. À commencer par les tanks, les palmiers, les lance-missiles, mais aussi les camions militaires et autres aéroglisseurs ! Ce qui est surprenant, ce n'est pas de voir autant de graphismes étonnamment réussis (30 Mo à eux seuls !), mais de constater à quel point l'animation nous laisse pantois, car elle est vraiment hallucinante. En tout cas, c'est du jamais vu sur ce support depuis que les développeurs travaillent dessus. Les missiles et les balles partent à une vitesse incroyable, et les poursuites d'hélicos sont inoubliables. Si avec tout ça, vous n'arrivez pas à craquer, c'est qu'il y a quelque chose de bizarre !

■ des missions de nuit ■

Après chaque mission, suivra un "de-briefing" fort instructif, où l'on vous décernera, suivant le résultat de vos escapades, des médailles ou des blâmes. Comme en vrai, quoi... Mais peut-être vous pardonnera-t-on vos erreurs lors des missions qui se dérouleront de nuit ! Eh oui, dans Thunderhawk, il n'y a pas de repos pour les guerriers de votre trempe. Au crépuscule, la couleur de l'écran vire au bleu indigo, vous laissant juste comprendre que vous allez devoir écarquiller les yeux pour pouvoir viser correctement. Mais je vous rassure, il n'y a pas de problème. Au contraire, c'est encore plus stressant et plus intéressant ! Ah oui, une dernière chose : les musiques et les sons qualité CD sont vraiment étonnants ! Il ne reste plus qu'à y jouer...

Shining in the Darkness est un bon vieux jeu de rôle, passionnant, long et difficile, dans la lignée des Phantasy Star. S'il peut rebuter un certain type de public, il n'en est pas moins apprécié par une multitude de joueurs qui ont pu rencontrer quelques difficultés. Mais c'est déjà du passé : Megaforce va vous donner les petites astuces qui simplifient la vie, ainsi que la totalité des plans des labyrinthes, sans oublier les actions à effectuer et l'ordre dans lequel il faut les accomplir pour qu'apparaisse une petite lumière... dans l'obscurité !

Shining in the Darkness

POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS ENCORE LE JEU...

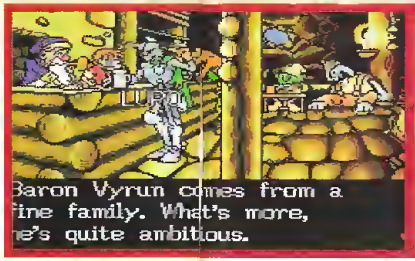
Shining in the Darkness est un jeu typique en donjon, qui se déroule en trois lieux : le château du roi où vous pouvez glaner des renseignements, le village où vous pouvez sauvegarder, acheter des armes, reprendre de l'énergie, et enfin le Donjon lui-même, un labyrinthe ultra vaste d'une dizaine de niveaux différents, bourrés d'ennemis et de trésors. Vous y aequerrez de l'expérience, gagnerez de l'argent et y passerez la plupart de votre temps de jeu.
Ce labyrinthe vous propose une vue et une progression en 3D, et c'est une "figure de proue" du jeu de rôle façon Sega !

Tout commence ici.
Le Shrine est l'endroit où vous pourrez sauvegarder vos parties. C'est également l'endroit où aller se faire soigner lors d'une malédiction, d'un empoisonnement ou de tout autre phénomène néfaste. La taverne est l'endroit où l'on peut regagner des points de vies et de magie Rentrez-y et actionnez la cloche sur la gauche Une nuit coûte 10 golds par personnage. Le marchand a l'enseigne Weapon vend des armes, alors que celui a l'enseigne Armoier vend tout : boucher, armure, casque et arme. L'Alkemist vend des herbes qui vous redonnent de l'énergie La petite tente près de la taverne est un autre magasin qui s'ouvrira bien plus tard....

Shining in the Darkness

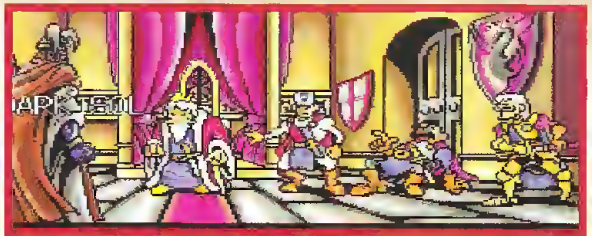
1

Achetez une arme au magasin "Weapon" et équipez-vous !



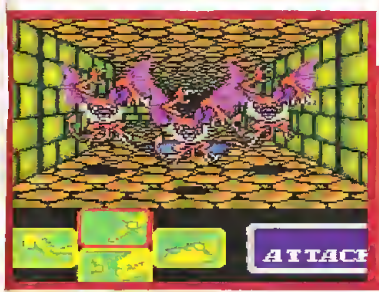
Allez à la taverne et parlez à tout le monde. Parlez deux fois à chacun des clients, car ils peuvent parfois avoir deux dialogues différents

2



Sortez de la ville et allez au château. Vous y rencontrerez Dark Sol qui s'invitera un court instant pour dire au roi qu'il détient sa fille. Le roi vous chargera donc de la retrouver et l'accès au labyrinthe vous sera autorisé. Vous n'avez plus qu'à y aller..

3

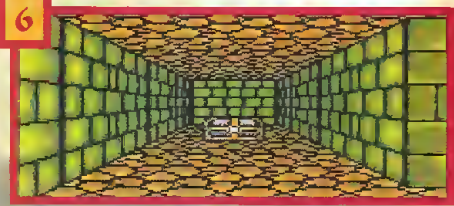


Dans le Labyrinthe, vous devez tuer des monstres tout au long de votre parcours pour gagner argent et expérience. Lorsque votre energie arrive en zone dangereuse (la couleur bleue laisse la place à un jaune terne), rebroussez chemin et ressortez du labyrinthe. En effet, si vous mourez, la resurrection se passera automatiquement dans le Shrine, et elle sera de plus en plus coûteuse.

4

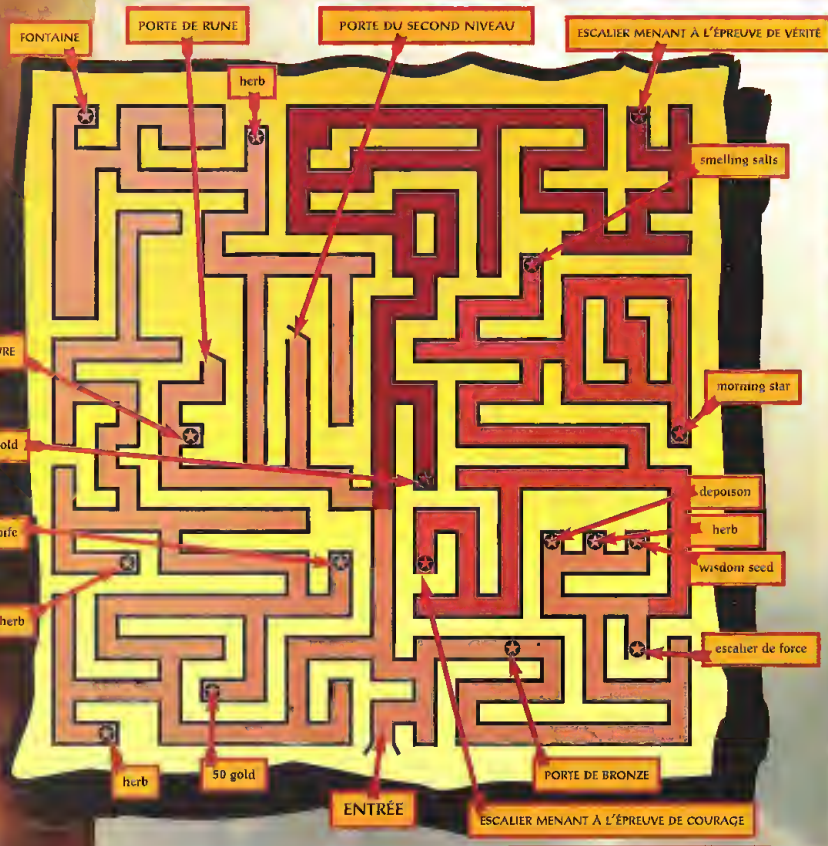
5

Avec l'argent amassé pendant vos combats, vous devez faire quelques achats. Achetez des herbes pour reprendre de la vie et un "angel feather" pour quitter automatiquement le labyrinthe en cas de coup dur. Sinon, achetez aussi l'épée à 300, le bouclier à 300 et l'armure à 700.



En consultant le plan, voyez les coffres qui vous intéressent et allez jusqu'au boss.

6



premier labyrinthe

Le premier plan est l'endroit à partir duquel vous accèderez successivement aux quatre épreuves que vous devrez réussir. À chaque étape franchie, certains couloirs vont se poursuivre pour vous révéler d'autres zones. C'est pourquoi le plan évoluera progressivement. Regardez bien le plan pour voir quelle zone est présente à quel moment.

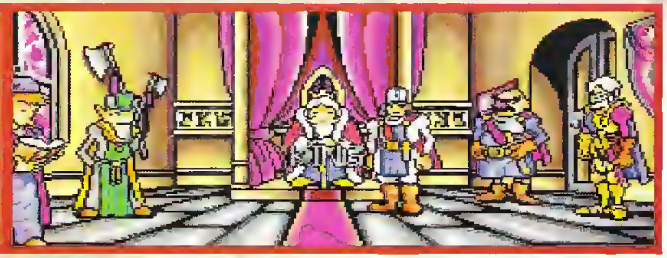
Le premier Boss se tue assez facilement si l'on est d'un niveau respectable (10), si l'on est bien equippé (arme, épée, armure) et si l'on a une herbe pour reprendre de la vie au cas ou...

7

Shining in the Darkness

Retournez au château. Le roi verra la rare de la princesse, le prix de votre combat contre la Kaiserkrab. Ensuite, vous pourrez commencer les quatre épreuves. Mais avant cela, nous allons grossir vos rangs ! Achetez une arme au magasin "Weapon" et équipez-vous !

8



9

Allez dans la taverne et parlez à tout le monde. Vous gagnerez ainsi Pyra, une magicienne. Équipez-la.

10

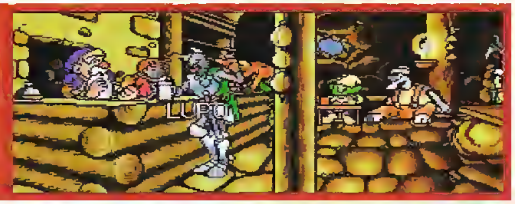
Allez dans le Shrine et vous gagnerez Milo, un prêtre humain capable de combattre aussi bien qu'un guerrier et d'utiliser la magie.

11

Allez dans le labyrinthe pour gagner argent et expérience. Équipez vos deux nouveaux compagnons et montez de niveau si possible.

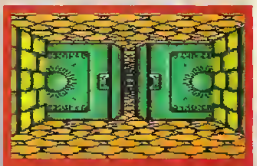
Allez à la taverne et parlez de la clé.

12



13

Retournez au château. Le ministre vous donnera la clé en question. Vous aurez dans votre équipement la "dwarf's Key".



Utilisez justement cette clé sur la porte en bronze.

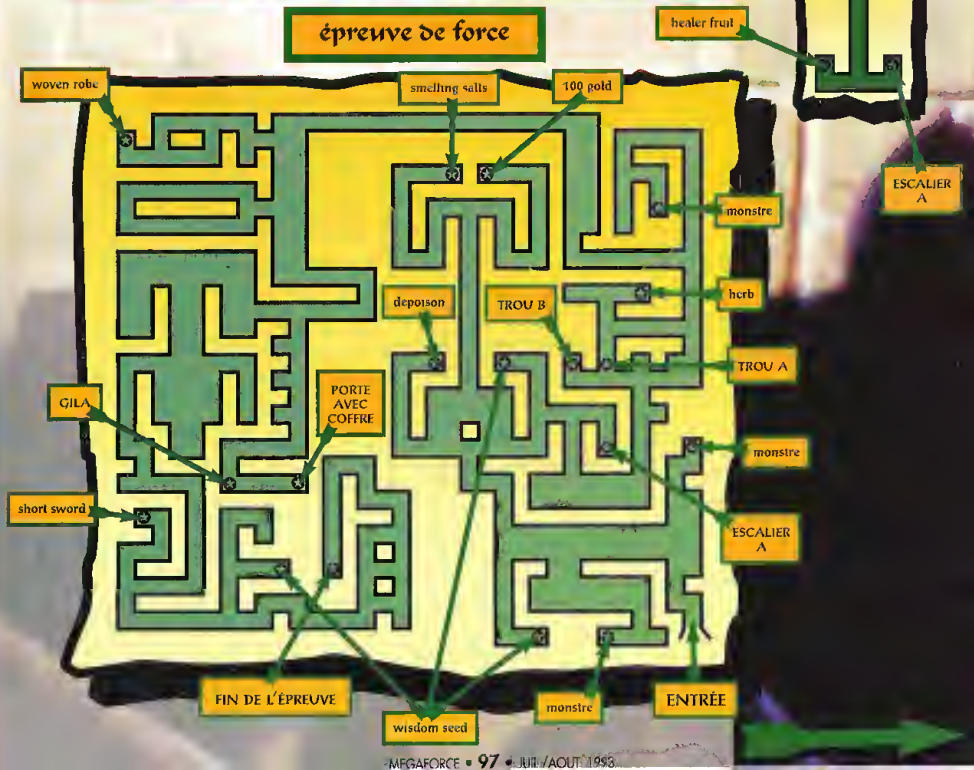
14

Ces monstres se trouvent à l'intérieur de quelques coffres. Ils sont parfaits pour se faire de l'expérience rapidement. Mais gare à vous : ils sont coriaces et ne peuvent être battus que par une équipe en forme et au niveau..

15

Les monstres de cette épreuve sont parfois sensiblement différents. Combattez systématiquement. Ressortez grâce à un Angel Feather acheté avant chaque expédition, lorsque l'un des membres de votre équipe meurt.

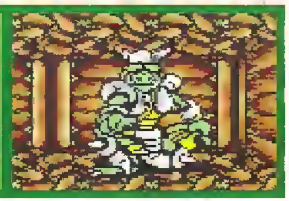
16

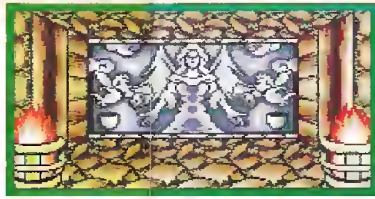


Shining in the Darkness

Répondez oui à ce guerrier pour le ramener au village sain et sauf Ne prêtez aucune attention à la porte qui est fermée un peu plus loin, et qui vous nargue avec un coffre derrière Il n'y a rien a y faire, à part gagner la fin de l'épreuve.

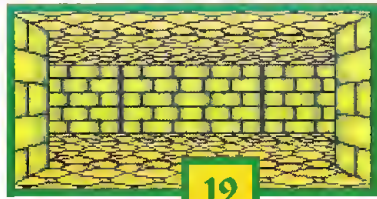
17





Appuyez vers le haut pour accepter la fin de l'épreuve de force, à moins que le coin ne vous plaise...

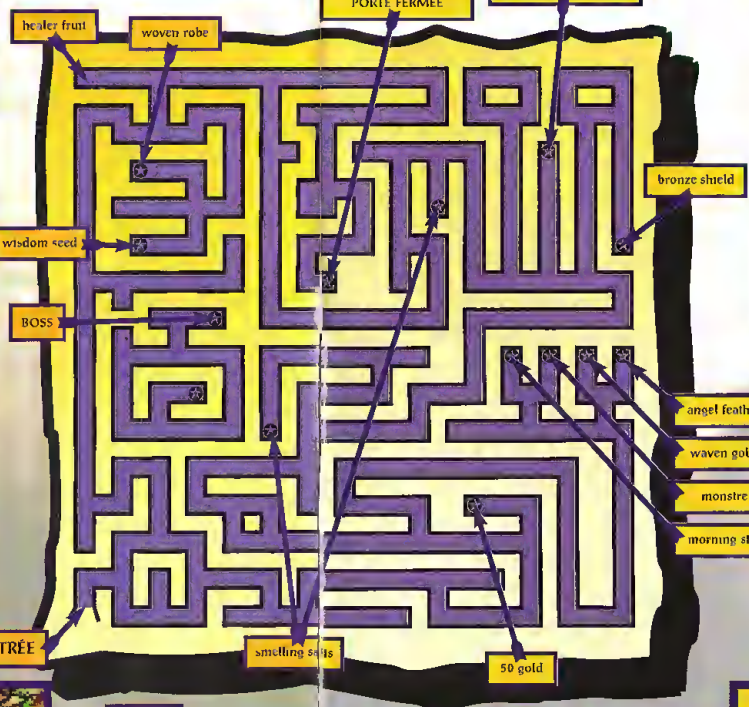
18

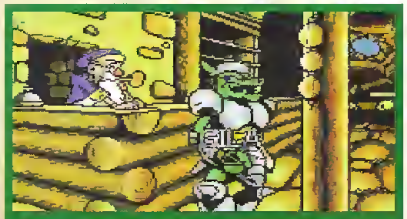


C'est maintenant qu'intervient la première modification du Labyrinthe d'arrivée, qui vous permettra d'arriver à l'épreuve suivante

19

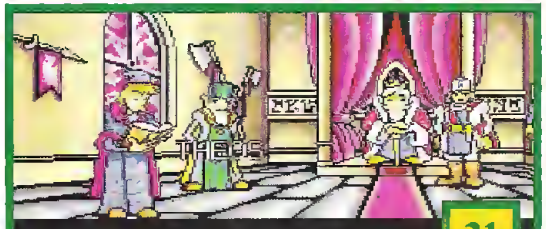
épreuve de courage





Lorsque vous reviendrez a la taverne, Gila reconnaissant vous donnera quelques renseignements bien précieux...

20

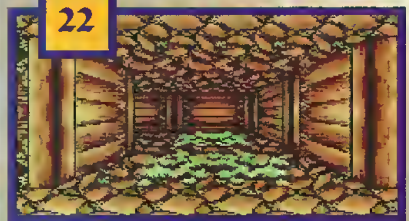


You're about to face the Trial of Courage, aren't

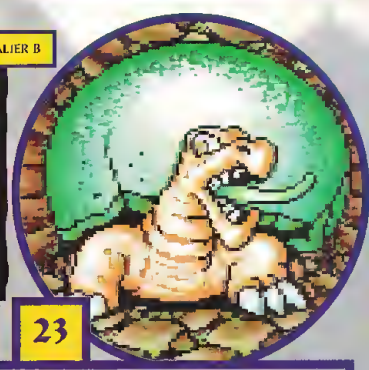
21

Achetez de nouvelles armes si vous êtes assez riche pour cela, sinon allez au château, il y a tout plein de monde pour vous aider Allez à l'épreuve du courage par le Labyrinthe d'arrivée.

22



À chaque fois que vous marchez sur cette sorte de "slime", vos magiciens perdent un point de magie. Il n'y a aucun autre effet.



23

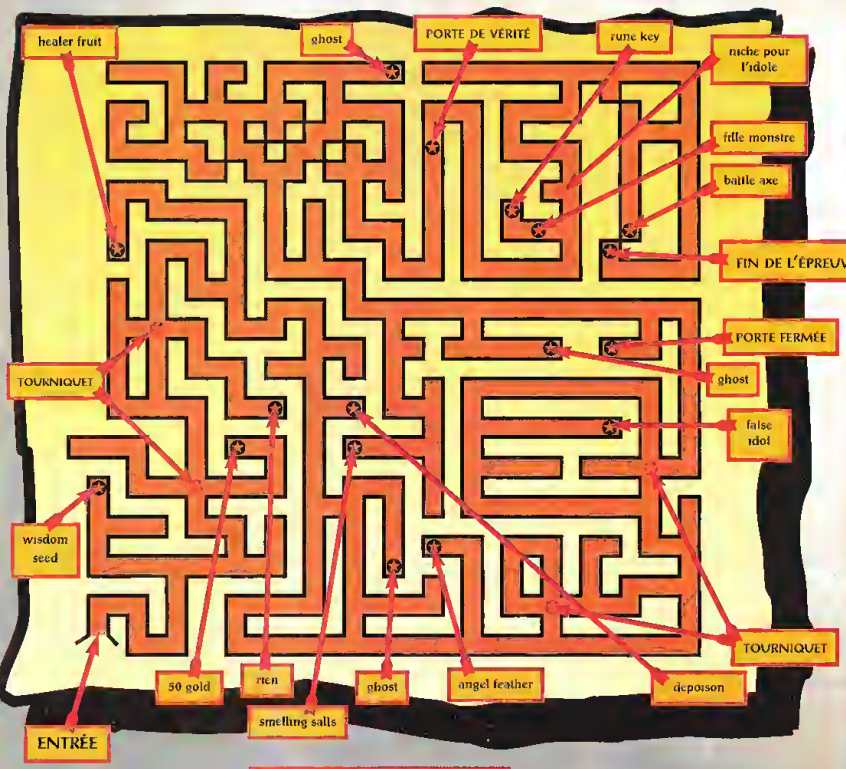
Tuez d'abord le Boss en allant successivement à l'escalier A puis B. Il n'y a pas de technique particulière pour vaincre ce monstre. Si vous n'y arrivez pas, faites de l'expérience. Si vous êtes adepte de la magie, utilisez aussi bien le feu et la glace.

24

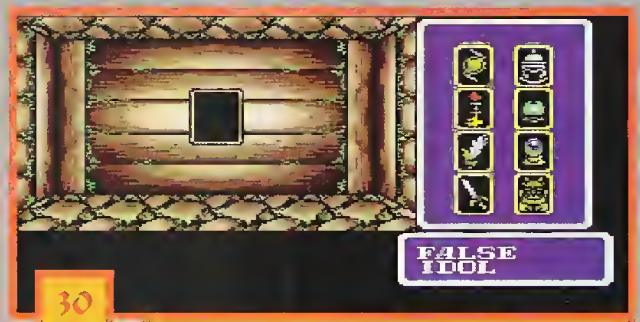
C'est en tuant ce Boss que vous aurez l'Orb of Truth. Une fois ce cristal en votre possession, allez à la fin de l'épreuve pour recevoir les récompenses que vous méritez

25

Allez au château et parlez avec tous ceux qui s'y trouvent. Vous y glanerez de précieuses indications.



épreuve de vérité



30

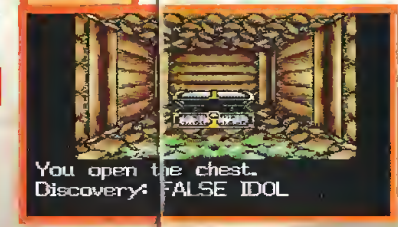
Arrivé à la niche à droite du cachot, vous n'avez plus qu'à utiliser l'idole dedans.

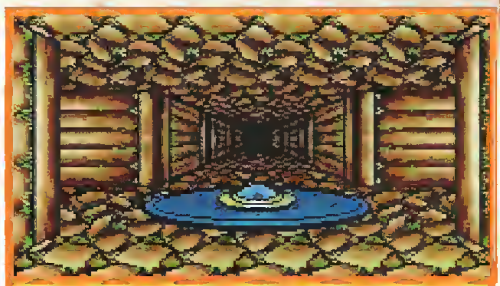
26

Allez à la première zone de couleur différente. Vous serez bloqué par un mur. Utilisez l'Orb of Truth pour faire venir ce démon. Battez-le en combattant tout à fait normalement et vous emprunterez les couloirs vous menant à l'epreuve de vérité.

28

Cette fausse idole est indispensable à la poursuite de cette épreuve de vérité...

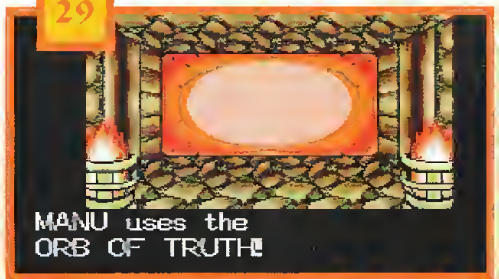




Vous serez confronté à ces tourniquets même dans les épreuves suivantes. Si vous avancez, ils vous envoient dans le couloir de gauche. Si vous les prenez à reculons, ils vous envoient toujours à gauche, mais vous considérez que c'est vers la droite en marche normale.

27

29



Arrivé à cette porte, on croit fatalement avoir fini l'épreuve. C'est malheureusement faux. Utilisez l'Orb of Truth et vous pourrez passer de l'autre côté pour continuer.

Après votre brillante victoire sur ce "petit" Boss (convenez-en !...), il ne vous reste plus qu'à prendre la clé qui ouvre les "Runes Door".

32

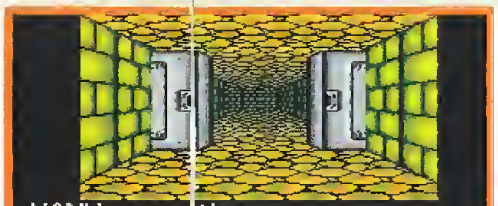
31

Retournez au cachot voir la fille. Elle se sera transformée en cette créature qui ne demande qu'à être éliminée sauvagement.

Shining in the Darkness

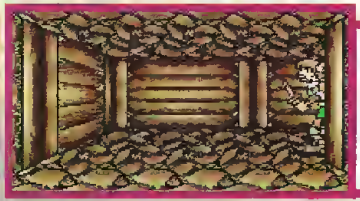
Encore une épreuve, et on va pouvoir passer aux choses sérieuses !...

33



34

Revenu à la porte près de l'armure, utilisez la clé de Runes afin de l'ouvrir.



Trouvez Dai dans les labyrinthes en évitant tous les trous.

35

36

Une fois l'elfe dans votre équipe, gagnez la fin de l'épreuve par le trou 24 indiqué sur le plan.

37

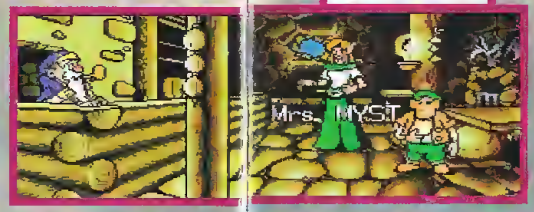
Melvyl, celui qui semblait si bien connaître le donjon et ses pièges, a disparu. Mais vous le reverrez bientôt, ne vous inquiétez pas.

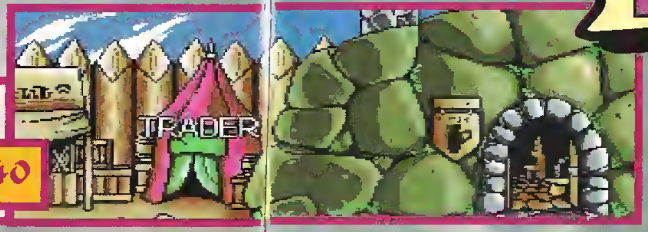
38

Allez à la taverne, que Pyra s'explique un peu avec sa famille...

Ressortez et rentrez à nouveau dans la taverne pour que Dai retrouve sa famille.

39

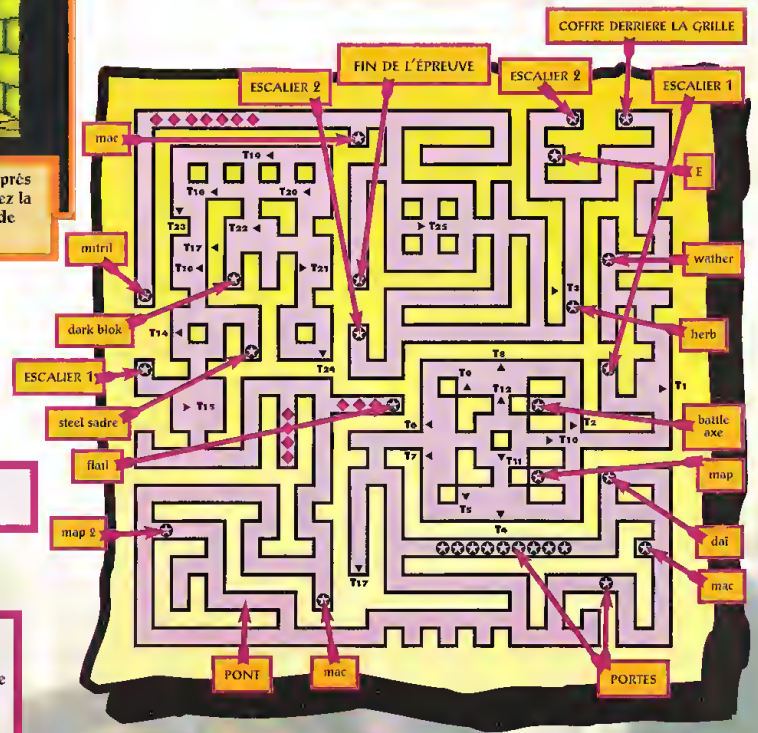


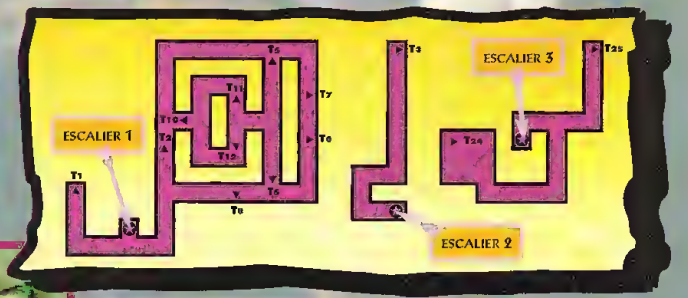


Le magasin qui vous intriguait depuis le début du jeu vient de s'ouvrir. Entrez-y pour vous rééquiper. Plus tard, lorsque vous aurez trouvé un peu de Mithril, vous pourrez même y retourner pour vous faire forger une arme, une armure ou quelque chose d'approchant. C'est cher, mais de très très bonne qualité.

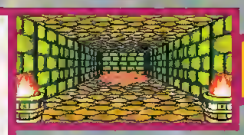
40

caverne de la sagesse



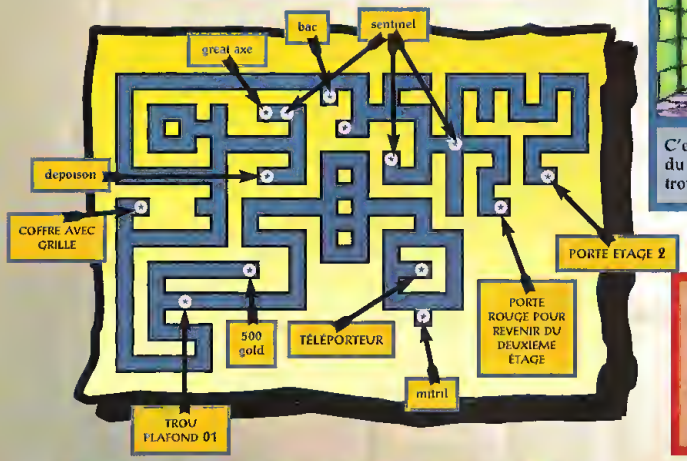


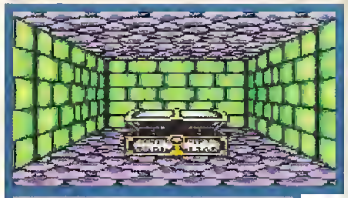
Dans le tout premier labyrinthe, retournez à la porte rouge. Vous pourrez la traverser et juste derrière apparaîtra l'entrée du second niveau.



41

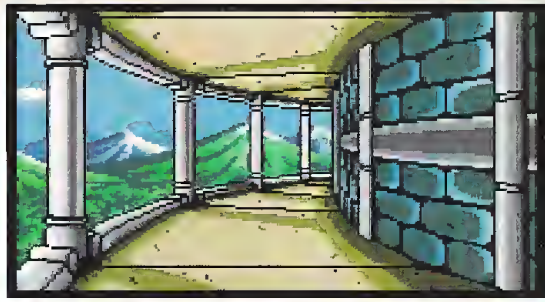
SECOND NIVEAU, étage 1





C'est précisément dans les étages du second niveau que vous trouverez du Mithril.

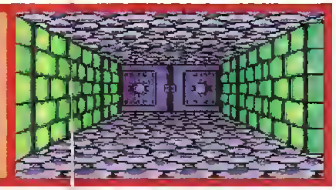
42



À chaque étage franchi, vous aurez droit à cette petite démo...

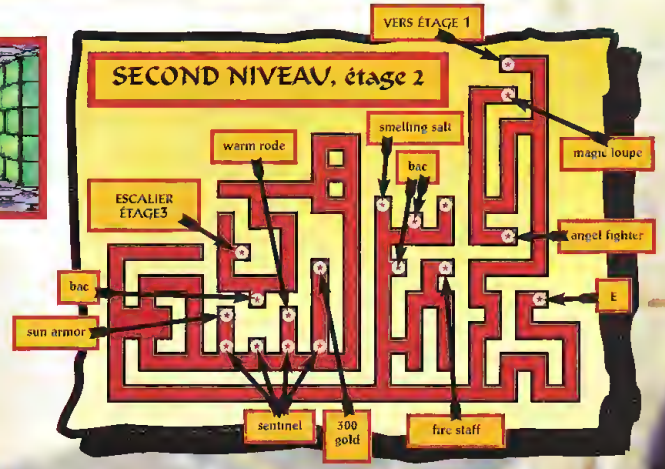
43

Cette porte se trouve bel et bien au deuxième. Pourtant, si vous la franchissez, vous vous retrouverez au premier étage, derrière une porte qui était infranchissable. Mais il n'y a rien de bien important à y gagner...

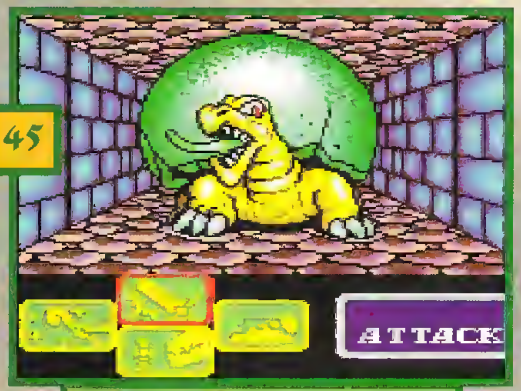


44

SECOND NIVEAU, étage 2

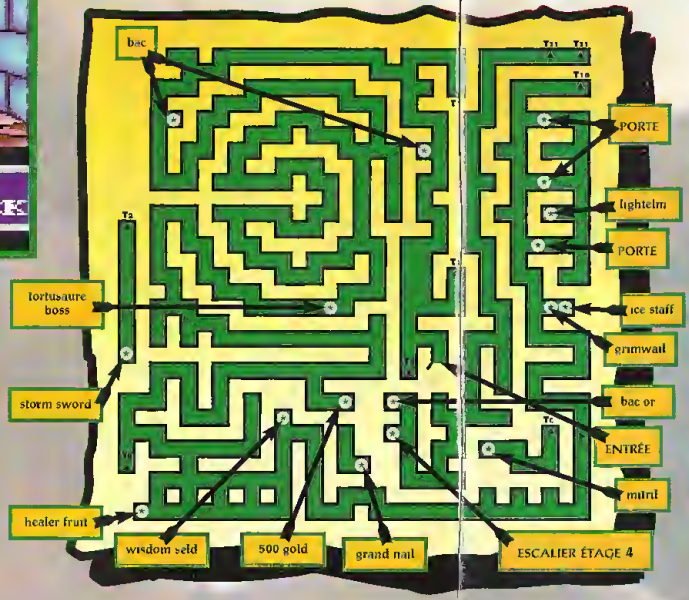


45

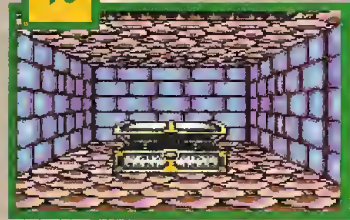


Ce boss se trouve au troisième étage. Il n'y a pas de technique particulière pour gagner. Il faut juste avoir le niveau et un très bon équipement. Le must reste les armes en Mithril.

SECOND NIVEAU, étage 3

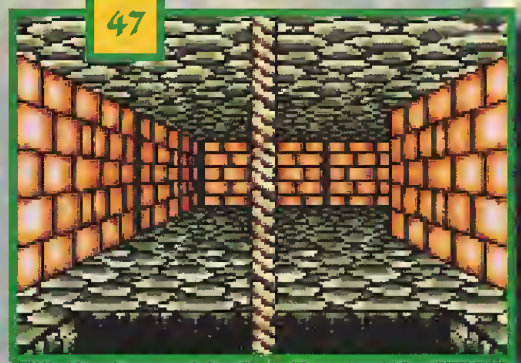


46

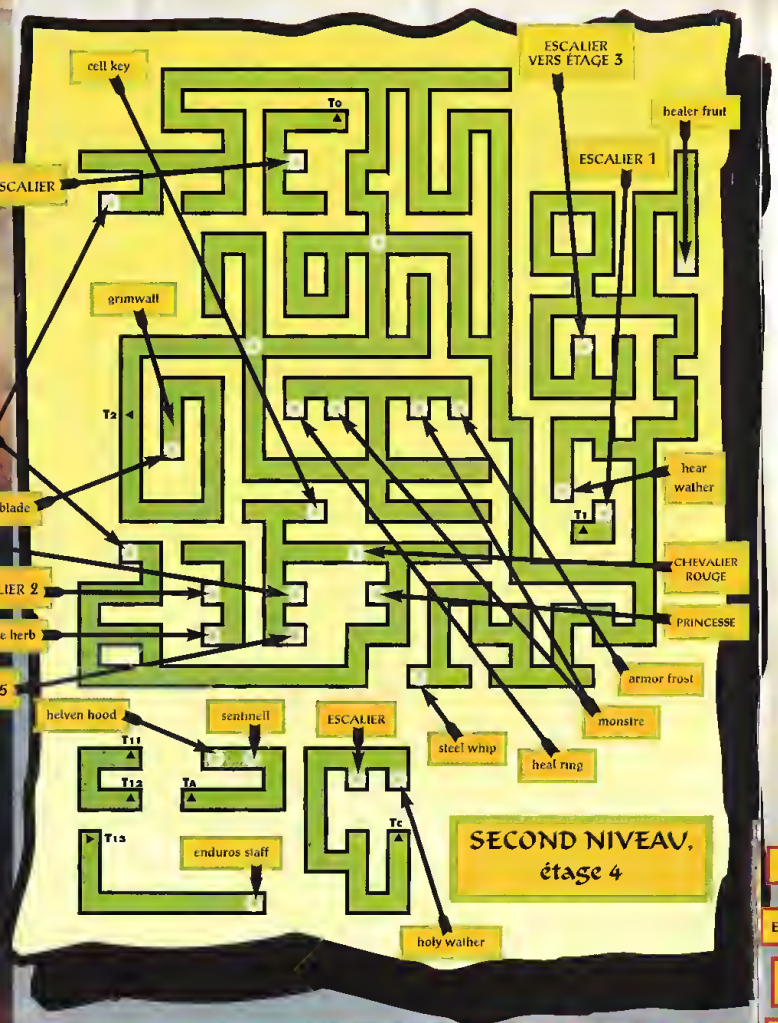


C'est dans ce coffre que se trouve la "Mystic rope". Il faudra vous en servir lorsqu'il faudra monter dans les hauteurs de la tour par des trous visibles au plafond.

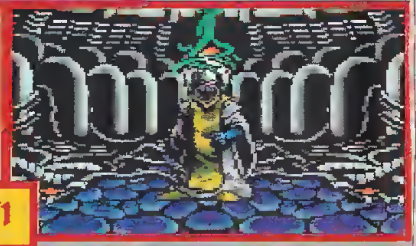
47



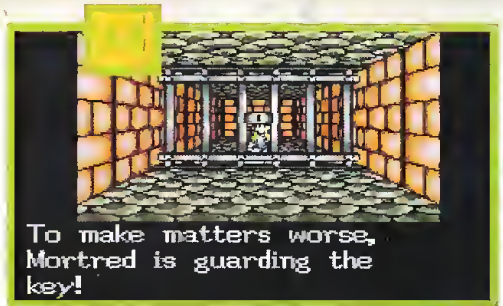
Son utilisation est d'ailleurs indispensable au trou 10



Le Boss final, c'est lui. Il a trois apparences et possède environ cinq mille points de vies. Pyra doit utiliser "Bolt 4" lorsqu'il prend sa seconde et troisième forme. Milo doit utiliser "Heal 4" quand c'est indispensable, et frapper. Le personnage principal doit frapper sans arrêt. Il serait bon d'être "niveau 60" au minimum et de posséder armes et armures uniquement en Mithril.



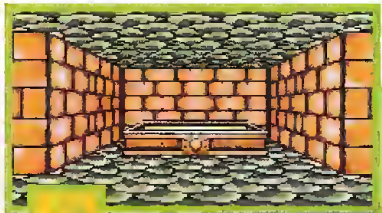
51



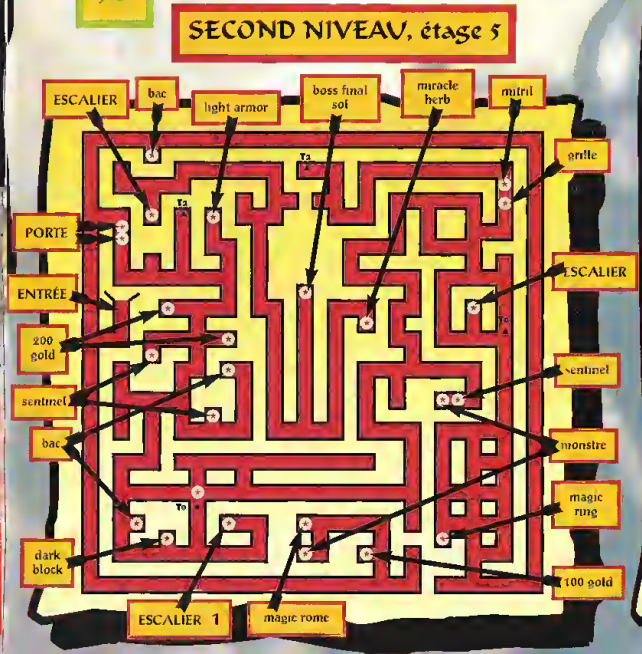
La fameuse princesse est donc ici. Elle vous prévient que votre père, le légendaire "Mordred", est ici et qu'il faut l'affronter.

Il n'y a pas de technique speciale pour en venir à bout. Une fois qu'il sera vaincu, vous aurez droit à un petit dialogue très instructif. Allez prendre la "Cell Key" puis retournez voir la princesse et sortez du Labyrinthe pour revenir au château. Vous serez reçu en héros. Xern, un magicien, vous donnera un médaillon fort utile.

49



Avec ce fameux médaillon, revenez près de l'endroit de la Cell Key et utilisez-le dans la fontaine en or qui vous servira ensuite de téléporteur. De cette façon, lorsque vous reviendrez dans le labyrinthe, le simple fait d'utiliser le médaillon vous amènera immédiatement à cette fontaine, qui est elle-même pas très loin du Boss final !

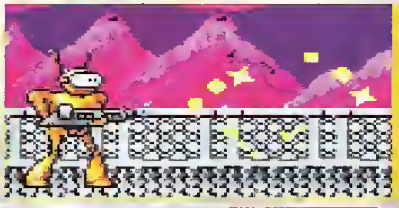


Nous espérons que vous serez autant amusés à tuer Dark Sol que nous à faire le dossier complet. D'ailleurs, après Shining in the Darkness, on ne peut que vous promettre un dossier sur la suite splendide de ce jeu, le magnifique Shinnig Force qui fut l'événement de notre précédent numéro. Nous n'avons pas de date précise, car il y a tellement de bons jeux méritant un dossier, mais promis juré : on vous a aidés à battre Dark Sol la première fois. On ne va pas vous laisser tomber maintenant qu'il revient... Good bye, guys !

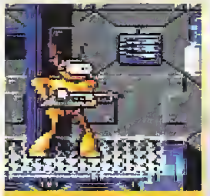
DOSSIER RÉALISÉ PAR MANU ET LAURENT.
(toujours unis, pour le meilleur, jamais le pire)

Des monstres très différents et très méchants, dont certains s'accrocheront même à votre tête comme un pou et ne vous lâcheront pas de sitôt...

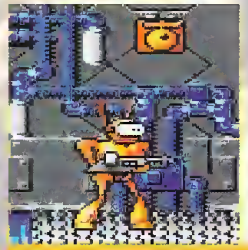
Vous êtes peut-être amoureux ? Allez, avouez !... Et vous n'aimeriez pas qu'elle (ou qu'il) vous attende, dans la rue, pendant des heures, seul(e), sans défense alors que vous pourriez être à ses côtés et lui tenir la main... Non, n'est-ce pas ! BOB a mal au cœur car il se rendait à son rendez-vous amoureux galactique au volant de la voiture de son père, lorsqu'il percuta un météorite. Fâcheuse rencontre qui l'oblige maintenant à poursuivre sa route à pied et à traverser des lieux très peu accueillants, infestés d'horribles bestioles. Testez donc votre cœur en aidant BOB à retrouver sa copine et sachez que chaque minute compte, alors ne perdez pas de temps, ça fait vraiment trop mal d'être éloigné de l'être aimé... et ça, vous le savez peut-être...



C'est un téléporteur qui vous permet de passer à l'étape suivante. Ne vous y précipitez pas comme un fou et essayez plutôt de ramasser toutes les options s'il vous reste un peu de temps.



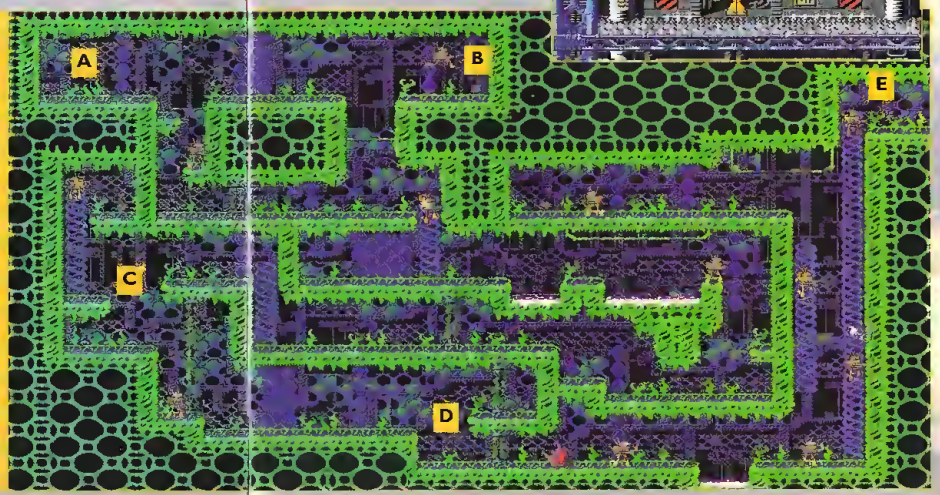
Ce petit carré bleu est une option de tir. Ne les rotez pas ! Au total, vous découvrirez 7 sortes d'armes (lance-flammes, lance-roquettes, tir simple, tir triple, laser...) et pourrez tirer vers la droite, la gauche et le haut. BOB est très souple aussi, alors il pourra sauter, s'accroupir et même s'accrocher grâce à ses antennes. Utilisez l'arme de votre choix suivant la difficulté que vous rencontrez, mais ne gaspillez pas vos munitions sinon vous ne pourrez qu'utiliser vos poings pour vous battre!



Ce petit carré orange est l'une des 7 options d'équipement (bombe, hélice, ressort...). C'est parfois utile pour aller chercher une option non accessible ou pour se sortir d'un trou. Utilisez donc vos options à bon escient !

BOB

La seconde étape au complet, à passer en trois minutes ! Vous démarrez au point 'A'. Ne descendez pas tout de suite ; allez prendre l'option arme au point 'B'. Attention, sautez de l'autre côté 'C' puis montez pour prendre une option réparation. Au point 'D', sautez de l'autre côté pour ramasser l'option lance-flammes. Le téléporteur de fin se trouve au point 'E'. Dans la troisième étape, vous trouverez un régénérateur. Attention, juste avant d'entrer dans le téléporteur, vous rencontrerez un fossé. Si par malheur vous tombez dedans, vous ne pourrez en ressortir qu'à l'aide d'une hélice ! Ce n'est pas terminé, il y a encore les 4ème, 5ème, 6ème... 30ème... étapes !



COMMENTAIRE

On peut dire que B.O.B. est l'un des bons softs de cet été. Le personnage est lui-même complètement "Grunge", comme on dit maintenant, et d'emblée, on le trouve sympathique. Les multiples facettes qu'il recèle font de lui un être à part, très sympa à manier, malgré un scrolling multi-directionnel assez saccadé. Mais qu'importe, le plaisir de jouer est bien là. Il faut sans cesse faire preuve de réflexes et de réflexion, pour trouver la sortie des niveaux. Dans le même genre, on a aussi Alien 3 et Terminator, qui ont leurs propres atouts, ce qui fait qu'on ne peut pas vraiment les comparer. Les dizaines d'armes et autres gadgets nous font voir des scènes vraiment pittoresques, et de fait procurent une variété assez conséquente. Mais a-t-on un intérêt vraiment béton ? Je ne le pense pas. Car les niveaux se ressemblent beaucoup trop graphiquement, et on finit par se lasser, bien que l'on veuille toujours aller plus loin. C'est peut-être le petit quelque chose qui a manqué pour le sacrer "HIT". Dommage.

Vous avez 5 minutes pour passer la première étape . En s'accrochant ainsi, BOB reprend des forces. Vous rencontrerez des options de réparation dans des endroits bien protégés ou bien cachés !

MEGADRIVE

BoB

SON

Des musiques assez sympas, et des bruitages qui ne le sont pas moins

GRAPHISME

C'est du travail bien fignolé, malgré une certaine monotonie dans les décors

ANIMATION

Dommage que ce soit trop saccadé. Les mimiques de B.O.B. sont géniales !

MANIABILITÉ

Pas de problème pour faire avancer le gentil B.O.B.

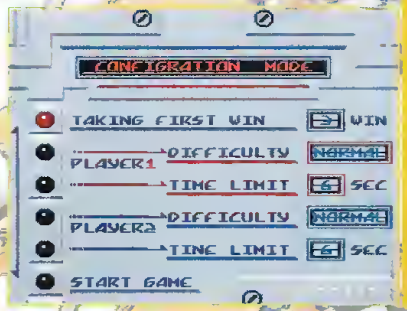
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 45
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ Beaucoup de niveaux
\+ Le personnage de B.O.B.
\+ Pas mal d'armes.
\+ L'utilisation d'objets variés.
\- Un peu lassant.

83%

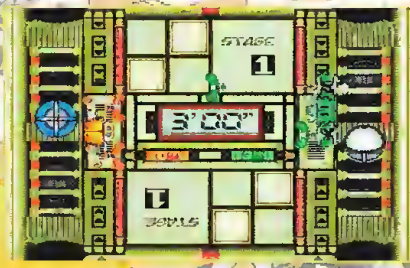
balljacks

Votre père, anciennement Champion Olympique dans la discipline du Balljacks, est aujourd'hui devenu, sur votre demande, votre entraîneur et c'est avec une joie immense que vous avez remis en service son petit robot, non utilisé depuis fort longtemps et pour cause. En effet, le dernier match a été si violent que sa petit machine est entièrement disloquée. Quoi qu'il en soit, vous avez décidé de reconquérir le titre et de l'offrir à votre père ! Cependant, depuis que ce dernier a "raccroché les ventouses", les robots ont bien changé, et sont plus sophistiqués, plus robustes, le vôtre faisant peine à voir tant il semble fragile. Réussirez-vous malgré tout à reconquérir le titre ? Heureusement que les règles du jeu sont simples : chaque joueur possède deux boules. Là, rien de plus normal. L'embêtant est que l'adversaire peut les attraper grâce à des ventouses. Mais vous pouvez les récupérer avant qu'elles n'arrivent de son côté en tirant dessus. Vous imaginez ?

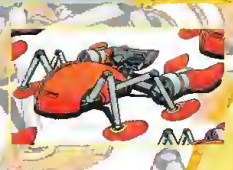


Lorsque que l'on joue à deux, c'est vraiment agréable de pouvoir tout paramétrer ! Ici, on détermine en combien de sets le match se disputera (1 à 4), ainsi que le niveau de difficulté pour chaque joueur (facile, normal, difficile) qui correspond à la vitesse de déplacement des ventouses. En mode facile, la ventouse va très vite et en difficile, elle va lentement. On choisira également au bout de combien de secondes sans avoir de boules de son côté le match sera perdu (3, 6, 12 et même 1110ème de seconde). Le jeu propose également 2 modes d'entraînement, l'un libre, l'autre chronométré.

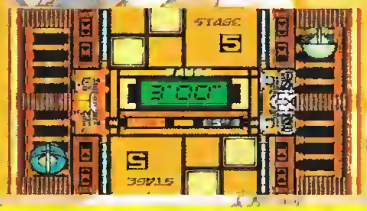
Les prochains concurrents n'utilisent plus de ventouses ! Attention...



Pour la première épreuve, on rencontrera un robot de la même génération "HHR-100 TYPE R", alors pas de problème. Notre robot résiste 10 secondes sans boules alors que l'adversaire ne résiste que 3 secondes. Quant au match, il se dispute en 2 sets et prend fin automatiquement au bout de 3 minutes. Les comptes sont faits et il peut même y avoir des prolongations. Là, c'est le premier à passer les boules de son côté qui l'emporte.

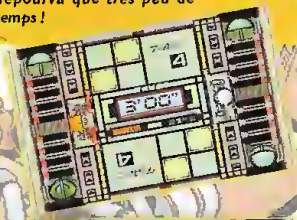


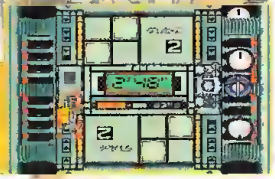
Une cinquième épreuve épouvantable face au "DESTROYER". Il faudra éviter à tout prix d'être accroché par ses boules sinon c'est l'explosion. Abîmé, vous serez obligé de conduire votre robot jusqu'au stand situé au centre. Pendant ce temps, l'adversaire en profite. De plus, ce robot reste caché dans les coins où il est invulnérable. Il en sort uniquement lorsque vous lui volez au moins deux boules. C'est alors qu'il faudra l'endommager...



La quatrième épreuve est très frustrante ! Le robot adverse est un "FULL METAL HEAD". Il possède une carrosserie en métal très robuste. Pour l'éliminer, il faudra absolument lui voler toutes les boules. Heureusement qu'il ne peut rester ainsi dépourvu que très peu de temps !

Une stratégie différente à chaque épreuve ! En examinant bien les réactions de l'adversaire, on finit par découvrir son point faible. Ici, nous avons le "HHR-100 TYPE F" qui résiste 5 secondes sans boules. Il faudra le casser au moins 2 fois pour lui voler toutes les boules.





Voici le "MAGNES 40", un robot peu mobile, facile à casser, mais beaucoup d'autres vous attendent, tels le "TUNED HHR-100", le "KILLER BEE", le "MAD HUNTER", le "HHR-300", le "SPEARMAN", le "HHR-100 MARK2"...

COMMENTAIRE

Alors là, je crois qu'on touche le sommet en matière d'origioalité ! Depuis Tetris, je me demande si on a fait mieux dans le genre, et je ne crois pas... Toujours est-il que Balljacks est uo jeu réellemeot très attrayant. Tout d'abord parce qu'il oous change complètement de ce que l'on peut coonaître sur les différentes machioes Sega. Ici, oo innove complètement et c'est taut mieux. Le stress augmeote sensiblement quaod vous savez qu'il ne vous reste plus beaucoup de temps pour battre l'adversaire. Les différentes cooliguratioos de "combat" soot également très appréciables et prolongent pas mal la vie de la cartouche. Mais le fio du fin, c'est quand vous jouez à deux en même temps. Alors là, pas de quartier, ça rigole à tout va, on se voie les boules, oo s'entre-choque, on va réparer, on revient, bref, c'est 100% actioo, et 100% délire ! Voilà une oouvelle originalité sur Megadrive, qui risque bico de vous faire chavirer... de bonheur !

■ MEGADRIVE ■

balljacks

SON

Des bruits d'explosion et des musiques très réussis.

GRAPHISME

C'est dans la bonne moyenne, sans être fabuleux

ANIMATION

On se balade latéralement, très facilement

MANIABILITÉ

Là non plus, nous ne sommes pas gênés par quoi que ce soit

ÉDITEUR : NAMCO
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : BALLIACK !
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

\+ L'originalité !
\+ Les bruitages
\+ L'ambiance délire !
\+ À deux, c'est encore mieux.
\- Un intérêt limité ?

84%

mazin' WARS

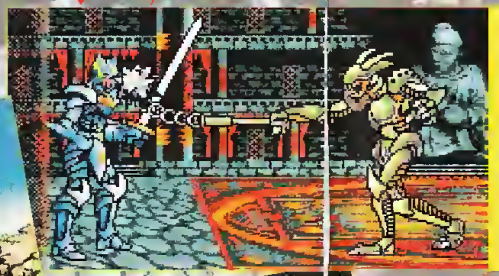
En 1999, les forces dirigées par le monstrueux Godkaiser ont attaqué la planète Terre. Une attaque éclair d'une fulgurante puissance, qui a réussi à soumettre la population en seulement quelques mois. La terre a été entièrement dévastée, polluée par les armes qu'ils utilisèrent et le dérèglement de l'écosystème en a été la principale conséquence. Les quelques survivants de cet holocauste se sont cachés sous terre et vivent maintenant dans la peur d'une attaque. Mais malgré la crainte et le désespoir, le docteur Kabuto a secrètement réussi à créer le Mazinger-Z. Une arme parfaite, d'une mécanique complexe, pouvant résister à la pesante chaleur régnant maintenant sur une grande partie de la terre et particulièrement adaptée au combat. Il ne restait plus qu'à trouver un cerveau... Le docteur n'aura pas cherché très longtemps puisque vous avez été VOLONTAIRE !

Un monstre va essayer de vous attraper avec sa main, soit par la droite, soit par la gauche. Utilisez le coup d'épée rapide pour en venir à bout.

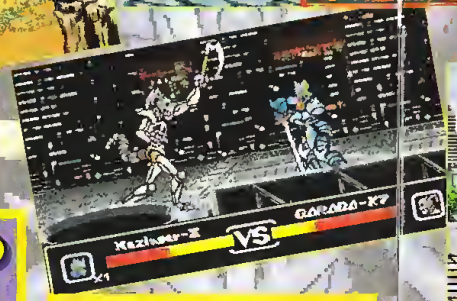
Courez sans vous arrêter. Il faudra parfois monter sur la main du monstre pour passer une falaise.

COMMENTAIRE

Ce titre constitue certainement l'une des meilleures surprises d'avant l'été ! Bien qu'il n'y ait pas eu de tapage monstre autour de lui, ce jeu a tout pour vous plaire. Tout d'abord une animation fabuleuse et très fluide. Ensuite la taille des sprites qui peuvent devenir énormes lorsqu'on s'attaque à un Boss. On continue avec un nombre de coups impressionnants (au moins 10 par bonhomme !), qui deviennent vite des enchaînements spectaculaires. Ajouté à cela des décors somptueux tout au long de niveaux variés, où il faut voir la texture et le scrolling du sol pour les croire, et vous obtenez sans conteste l'un des meilleurs jeux de baston sur Megadrive. Et si par bonheur, vous pouvez y jouer à deux, ce sera encore meilleur !

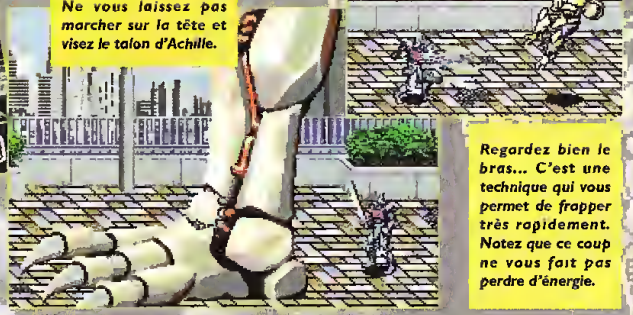


Le second duel. Votre adversaire est avantagé par son arme qui a une plus longue portée que la vôtre. Attaquez par le haut et coincez-le dans... un coin !



Le premier duel. Les personnages sont beaucoup plus gros que pendant le reste du jeu et même les coups sont différents. Attention, votre adversaire lance des boules de feu. Vous pouvez sauter en l'air dans tous les sens, tout en donnant un coup, avancer, reculer, donner un coup sur la tête, dans les jambes, mettre un coup piqué dans les genoux, ou un coup remontant dans la tête. Vous possédez en plus deux sortes de blocages...

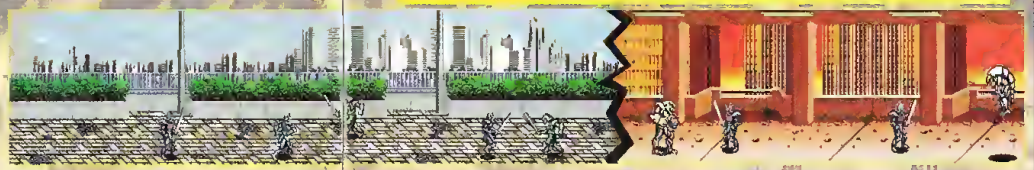
Un scooter de l'espace ! Sautez puis frappez vers le bas pour planter votre épée dans le conducteur.



Ne vous laissez pas marcher sur la tête et visez le talon d'Achille.

Regardez bien le bras... C'est une technique qui vous permet de frapper très rapidement. Notez que ce coup ne vous fait pas perdre d'énergie.

Tout commence à Tokyo, au mois de juillet. Vos adversaires attaqueront pour le moment tantôt au poing, tantôt à l'épée ou encore avec des coups de pieds sautés. Certains se mettront aussi en boule pour vous foncer dessus. De taille et de résistance diverses, ils attaqueront seul ou en groupe. Quant à vous, vous pouvez les tailler dans tous les sens, faire des coups de pieds soutés, des coups de pieds simples, des coups d'épée à répétition et même vous transformer en boule de rasoir. Ce dernier coup vous coûte beaucoup d'énergie, attention !



Voici comment se présente votre tableau de bord...

■ MEGADRIVE ■

mazin' WARS

SON

Les bruits des carcasses de métal qui s'entrechoquent sont vraiment très bien rendus !

GRAPHISME

Ils restent vraiment très bons. Parfois, ça en devient même étonnant !

ANIMATION

Des scrollings hyper fluides, et des personnages très bien animés !

MANIABILITÉ

Tous les testeurs de Megaforce ont pu exécuter les coups sans la moindre anicroche, dès la première fois.

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

- \+ Une animation étonnante !
- \+ Des graphismes réussis
- \+ La taille des sprites
- \+ Énormément de coups
- \+ Des décors variés.
- \+ Beaucoup de Boss
- \- Des couleurs un peu sombres.

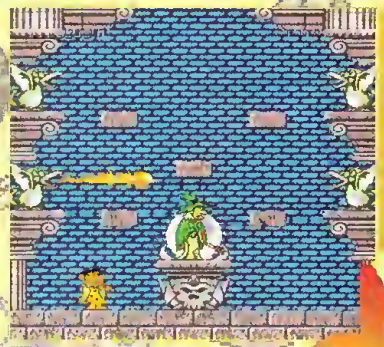
90%

Votre pauvre tête !...

GAME OVER

THE FLINTSTONES

Avoir épousé une femme autoritaire et être toujours prêt à rendre service peut vous mener dans de drôles d'aventures ! Peut-être en avez-vous déjà fait l'expérience ? C'est ce qui arrive à Fred Flintstone que vous devez déjà connaître pour sa fameuse massue qu'il brandit avec tant de grâce. Notre ami est bien embarrassé, lui qui voulait retourner faire la sieste, car il est obligé de quitter précipitamment le foyer familial pour retrouver le ruban de Wilma ainsi que la salière. Malgré tout, Fred garde le sourire et s'en va d'un pas alerte. Un peu distrait, il avance, encore et toujours sans se soucier du danger, et ne sait pas encore qu'à son retour, il devra encore repartir. Un petit bonhomme courageux qui n'a pas mal aux pieds ! Jusqu'où pensez-vous que cela le mènera ?



Assommez la sorcière à grands coups de massue tout en évitant les petites étoiles qu'elle vous jette à la figure, ainsi que les flammes des dragons. Elle n'hésitera pas ensuite à utiliser sa baguette magique pour vous foudroyer ! Allez donc chercher les deux petits cœurs qui se trouvent tout en haut...

Le premier monstre. Avant d'en arriver là, vous rencontrerez un œuf. Passez dessus puis donnez un coup de massue. Il en sortira un oiseau. Montez dessus et battez des ailes pour décoller. Maintenant, vous pouvez tirer des boules et mettrez ainsi le monstre facilement KO.

COMMENTAIRE

The Flintstones est le type même de jeu très sympa à jouer, mais qui est loin de regorger de grandes prouesses techniques. On pourrait même dire qu'il est très (trop?) simpliste dans sa conception. Fort heureusement, l'intérêt est là et bien là, ce qui nous change radicalement du jeu du même titre sur la Master System. Et qui était une véritable hérésie en la matière! Ici, l'intérêt est 100 fois plus élevé. De nombreux monstres vous barrent la route, les moyens de locomotion sont variés, et des scrollings assez efficaces. Pourtant, rien ne dit que vous ne rencontrerez pas de petits problèmes qui risquent de devenir assez stressant. A savoir une maniabilité assez complexe, lorsqu'il s'agit de s'agripper à une plate-forme supérieure. Cela demande une coordination sans faille, et c'est loin d'être évident. Le Géant de l'Arcade ne réussit donc là qu'un jeu moyen.

N'hésitez pas à vous jeter dans le vide... Des options peuvent s'y trouver et qui ne tente rien, n'a rien !

Fred a découvert un œuf géant près de sa maison mais celui-ci s'est tout à coup mis à rouler. Fred court à sa poursuite... Méfiez-vous du relief et baissez bien la tête car les plafonds peuvent bouger. Il faudra ensuite faire une petite balade sur un tronc d'arbre à moitié immergé dans l'eau d'une source souterraine.

Le niveau 5. Un méchant dragon a volé le club de Bamm-bamm, le fils de Betty (la femme de Barney). Vous portez en direction des volcans où habite ce dragon. Attention, cette bête en boule vous lance des épines. Le sol est fragile et les ébaulements sont fréquents. Dans les grottes, des gouttes de lave vous tombent sur la tête ; c'est très chaud !

Barney, l'un de vos amis, a égaré son hameçon et vous avez accepté de le retrouver. C'est le moment de montrer votre style de nage ! De nombreux poissons viendront vous embêter, soyez-en sûr... Ici, ces pieuvres font tourner des ventilateurs pour créer du courant. Bien entendu, le mur d'en face est recouvert de pics !

■ MEGADRIVE ■

THE FLINTSTONES

SON

Ce n'est pas franchement le point fort du jeu, mais c'est acceptable.

GRAPHISME

Très sobres, mais très propres. Malgré un manque évident de détails.

ANIMATION

Il n'y a aucun accroc notoire et les scrollings sont réussis.

MANIABILITÉ

Un délai d'accoutumance est demandé pour pouvoir maîtriser les moindre coups.

EDITEUR: TAITO
TAILLE CARTOUCHE: 4 MB
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTE: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3
NOMBRE DE NIVEAUX: 6
NOMBRE DE JOUEURS: 1
PASSWORDS: NON
CONTINUES: 3

\+ Des graphismes sympas.
\+ La variété dans l'action.
\+ L'ambiance Hanna Barbera !
\- Un peu facile.
\- Une prise en main délicate.

70%

KING of the monsters

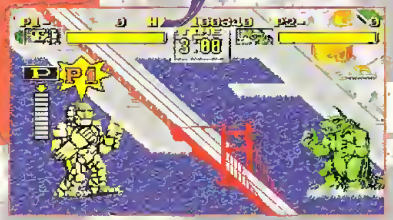
Alerte ! Alerte ! Un monstre se dirige vers la ville... Il faut absolument que vous l'interceptiez au plus vite car la vie de nombreux habitants est en danger. Pour y parvenir, vous vous dirigez rapido dans votre cave d'où vous accédez au laboratoire. Là, vous avez entreposé quatre golgoths. Après en avoir choisi un, vous vous précipitez à l'entrée de la ville pour arrêter le danger. Malheureusement, ce monstre immonde est déjà là... Un combat d'une force démesurée s'engage et ressemble fort à un match de catch tant les techniques employées sont spectaculaires. Enragé, vous lui fonce dessus, l'agrippez par le bras pour l'envoyer s'écraser un peu plus loin. Mais attention, la ville est toute proche avec ses buildings, ses écoles et ses maisons. Essayez dans la mesure du possible d'éviter de tout détruire !

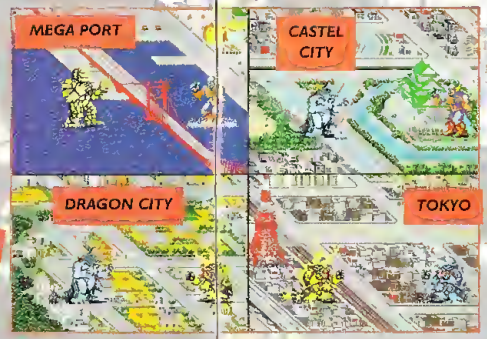
DES TECHNIQUES SUPÉRIEURES...

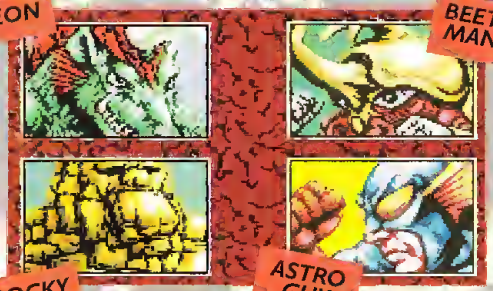
Si par malheur vous vous retrouvez sur le dos, faites vibrer violemment votre pad pour vous sortir de là. Méfiez-vous des forces militaires de la ville (avions, chars, lasers...) qui vous tirent dessus.

Ce cliché en noir et blanc est une photo prise sur les lieux de votre combat. C'est malin, vous avez tout cassé !

L'autre monstre détruira le pont pour venir vous attaquer. Vous pouvez vous déplacer dans tous les sens, faisant scroller le décor. L'objectif est d'immobiliser l'adversaire au sol pendant trois secondes. C'est presque un match de catch puisque vous pouvez faire des prises, des sauts et des projections. Détruisez le moins de bâtiments possible ; c'est quand même votre ville !







Avec un copain, c'est encore plus marrant. Vous pouvez même prendre le même personnage. Parfois, lorsque vous effectuez une prise, un petit rond jaune apparaît. Soyez le plus rapide à l'attraper. Utilisez tout ce que vous pouvez avoir sous la main comme projectile : un bâteau par exemple

DES TECHNIQUES CLASSIQUES...

COMMENTAIRE

Le transfuge du fameux jeu de SNK sur Neo Geo arrive sur Megadrive, avec pas mal de mauvaises nouvelles ! C'est vrai que l'on a teodance à comparer les deux versions, ne serait-ce que par curiosité, même si la différeoce de puissance des machines est saos équivoque. Mais il est clair aussi qu'il faut garder la tête bien sur ses épaules, et juger ce jeu à sun niveau. Justement, ça oe va pas très haut ! Les graphismes sont vraiment moches, et les couleurs sunt passées 2000 fois deos la machine à laver ! Les monstres sont vraiment difficiles à manier, et parfois même, on est plutôt spectateur, à la façon de Beast Warriors, un autre 'chef d'œuvre" du genre ! On rigole juste quand oo voit toutes les villes détruites. Sur Megadrive, c'est très original. Malheureusemeot, ça n'en reste pas moins un beat'em up, genre de jeu où il est préférable de pouvoir contrôler ses moindres faits et gestes, sinun un reste couché ! C'est vraiment pas la joie, et je vous le déconseille très fortement.

■ MEGADRIVE ■

KING of the monsters

SON

Du n'importe quoi ! Quand on a entendu Agassi Tennis, on a peur !

GRAPHISME

Des sprites moyens, mais des couleurs beaucoup trop délavées !

ANIMATION

Pas d'accroc majeur, malgré des décors assez foutiles

MANIABILITÉ

Tout simplement nulle. On ne peut pas profiter pleinement des coups

ÉDITEUR · TAKARA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE · BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES · 3

\+ Juste l'originalité.
\- Une maniabilité trop médiocre
\- Des graphismes trop moyens.
\- Ennuyeux à la longue
\- Techniquement fade

65%

Vous les reconnaissez ? Non ! Alors de gauche à droite, nous avons : Agassi, spécialiste du smash précis et ravageur sur la ligne de fond de court ; Nova, artiste pour placer les balles où bon lui semble ; Ark, maître des angles grâce à des services et des retours précis ; King, rapide et puissant ; Chin, au service foudroyant ; Matt, la précision avant tout ; Pepper, précis comme une règle, et Ball, le plus rapide de tous. Styles, stratégies et qualités différentes pour chacun d'eux, bravo !

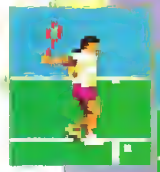
Il est beau, coloré de partout et c'est à ça qu'on le reconnaît ; il est fort, manie la raquette comme son premier biberon et c'est pour ça qu'on l'apprécie. Nous parlons bien sûr d'André Agassi, unique en son genre ! Pendant le dernier tournoi de Wimbledon, vous étiez ramasseur de balles. Il vous avait demandé de lui apporter une serviette et vous aviez même tenu sa raquette magique dans votre main. Depuis ce jour, vous rêvez de disputer un match avec ou contre lui, mais en tout cas d'être à ses côtés ! Cette année, vous l'avez retrouvé et il s'est souvenu de vous. Une joie immense illuminait vos yeux et votre visage, tellement immense qu'Agassi en fut touché. Profitant d'un changement de côté, il vint vers vous. Une discussion passionnante s'engagea et vous fûtes invité à l'assister dans tous ses matchs et même à vous entraîner avec LUI ! Cool, non ?

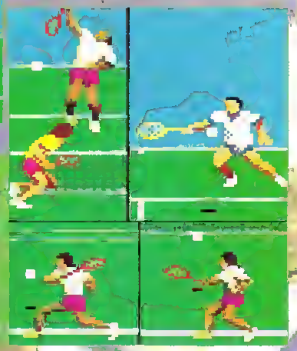
Le tennis en salle. Plus on est de fous et moins on touche la balle. Notez qu'il vous sera possible de jouer contre un ami en simple ou en double, et aussi de jouer en simple, vous et votre ami... Bref, toutes les combinaisons sont possibles.

Regardez à quoi ressemble un terrain dur. Une super option vous permet de jouer dans les règles du tennis mais aussi pour de l'argent. En effet, lorsque la balle passe le filet, la cagnotte commence à 10 dollars et double à chaque passage. Gagnez l'échange pour remporter la mise ! Un expert en "aces" deviendra vite riche et pourra payer son entraînement pour augmenter ses performances.

Voici la terre battue. Participez à un tournoi en double avec un ami (ou sons) et choisissez les quatre joueurs qui s'affronteront

Un service très bien décomposé et une détente spectaculaire. Libre à vous de choisir l'angle de tir, la force ainsi que l'effet.





Voici quelques coups mais sachez qu'ils y sont tous... Smash, amorti, coup droit, revers, plongeon, lob, tir croisé ou décroisé... Les trois boutons de votre manette seront mis à rude épreuve !

André AGASSI Tennis

Un distributeur automatique de balles pour les solitaires, novices au tennis. Un très bon entraînement pendant lequel vous accomplirez tous les coups du tennis. Les moins courageux pourront choisir l'option "démonstration", qui vous permettra d'assister à des matchs en simple ou double, sur un terrain au choix, comme à la télé.

COMMENTAIRE

Encore un autre champion qui prête son nom à une nouvelle simulation de tennis ! Après Jennifer Capriati Tennis (Grand Slam), qui était assez bâclé, on se retrouve plongés dans le monde impitoyable des courts de tennis. Malheureusement, le prix du "meilleur jeu de tennis sur Megadrive" ne sera pas encore décerné cette année. Bien que présentant pas mal d'options, avec tous les types de terrain, les tournois, et autres "Skin Game" où chaque balle frappée vaut 10 dollars, on ne s'amuse pas vraiment, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que l'animation des joueurs et les scrollings ne sont vraiment pas terribles, comprenez : c'est saccadé. D'autre part, il est extrêmement difficile, voire impossible, d'exécuter des coups très puissants en revers ou en coup droit. Lorsque cela arrive, c'est beaucoup plus du hasard qu'autre chose ! Le seul bon point, ce sont les digits sonores, qui s'avèrent parfaites, mais elles ne rattrapent tout de même pas la médiocrité de l'ensemble !

■ MEGADRIVE ■

André AGASSI Tennis

SON

Des digits sonores impeccables qui eclipsent totalement le reste

GRAPHISME

Des courts très différents, mais des sprites très moches sur le terrain

ANIMATION

Beaucoup trop saccadée, même si on arrive quand même à se déplacer !

MANIABILITÉ

On ne peut rien faire de bien intéressant, à part renvoyer la balle de l'autre côté !

ÉDITEUR : TECMAGIK
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : SPORT
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 4 TOURNOIS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Le "Skin Game".
\+ Les digitalisations sonores.
\- Une maniabilité exécrable !
\- Un réalisme très moyen.
\- Ce n'est guère mieux à 2.

61%

MEGAFORCE • 119 • JUIL/AOUT 1993

TECMO WORLD CUP

Depuis que vous avez quitté les couches-culottes, vous adorez les balles à jouer rondes, gonflées d'air et recouvertes de cuir, et vous rêvez évidemment de remporter la Coupe du Monde. C'est avec votre frère que vous vous êtes entraîné, tous les soirs après l'école, dans un terrain vague, pieds nus. Un dur entraînement, mais qui a porté peu à peu ses fruits puisqu'aujourd'hui, dans l'équipe des DREAMS (l'équipe des rêveurs ?) où votre frère joue également, vous êtes le meilleur footballeur national et allez pour la première fois prendre part à un tournoi en tant que professionnel. Les chaussures cirées, les crampons aiguisés et le maillot repassé, vous êtes en très bonne disposition pour réaliser votre rêve. Tous les regards sont sur vous, il ne vous reste plus qu'à voler vers la victoire...

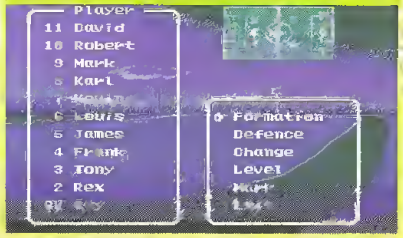
Le ballon au pied, vous vous déplacez sur le terrain dans tous les sens jusqu'à trouver une opportunité, de passe par exemple. Vous pouvez tirer au but de très très loin et marquer ! En haut, vous apercevez l'animation de votre personnage en pleine course. Regardez bien vos autres compagnons et repérez ceux qui sont démarqués. Pressez le boutan de la manette pour accéder au choix des actions.

Un contre un, deux contre un, trois contre un et même quatre contre un. C'est ce qui arrive aux "personnels" qui veulent toujours garder la balle... Arrêt sur image afin d'indiquer à vos joueurs leurs actions. Certains joueurs peuvent exécuter des coups spéciaux tels que 'BoneCrash tackle', 'Thunder tackle', 'Lighting tackle', 'Atomic shot', 'Twin shot', 'Drive shot', 'Golden combo', 'Bicycle shot' ou encore 'MegaOrive shot', 'Rolling Sabot'... À la fin du match, en cas d'égalité, ce sera la série des tirs au but. Là, il faudra choisir les meilleurs tireurs !

COMMENTAIRE

Après le succès du dessio animé Olive et Tom, on sentait qu'un jeu vidéo allait lui être dédié. Eh bien, c'est pratiquement chose faite. Certes, pas d'une manière officielle, mais tout de même. Le jeu est basé essentiellement sur des menus où il faut choisir de passer ou de irapper, voire de faire autre chose. Ce que l'on peut dire, c'est que c'est très original, même si l'on est plutôt "passif" en fio de compte. Donner des ordres, c'est bien, mais cela ne procure pas vraiment une sensation de simulation Et ça, ça manque cruellemeot (Si l'on veut des jeux de rôles, il y a ce qu'il faut.) Cela n'enlève pourtant rien au fait que ia jouabilité est extrême. Tout le moade, sans exceptiun, pourra y jauer saos risque de ne rien comprendre, et les techoicieos du baiino rond y trouveroot aussi leur compte. Eo tout cas, si vous deviez l'acheter, faites en sarte de pouvoir jouer avec queiqu'uo de votre entourage, car vous aurez tôt fait d'écraser la cnnsole ! C'est done surtout original.

Il existe 30 joueurs aux différentes caractéristiques, dont 4 gardiens. Vous pouvez choisir ceux qui feront partie de votre équipe et ceux de l'adversaire, ou bien laisser la console le faire pour vous. Bien entendu, vous pouvez jouer à deux ! Les matchs peuvent avoir une durée variable, de 5 à 35 minutes par mi-temps. Sur cet écran, vous aurez le choix entre 5 types de formation et 3 types de défense. Vous y aurez également accès après chaque but ou pendant la mi-temps. Il sera également possible d'intervertir la place des joueurs, de demander à certains de faire un marquage "à la culotte", et de connaître l'état physique de chacun.



Votre entraineur ! *Tantôt un gars et tantôt une ravissante fille. C'est votre entraîneur qui vous informera des principaux joueurs auxquels il faudra faire attention. Ce sera également l'occasion de bien se mettre en tête différentes notions de jeu.*

Le dribble : il faut passer le ballon avant d'être entouré por les adversaires qui ne vous laisseront pas courir longtemps.

La passe : tant qu'il n'y a personne autour de vous, continuez à courir la balle au pied mais attention, votre énergie baisse !

Le tir : votre tir sera plus puissant et précis si vous tirez lorsque vous êtes proche du gardien Lorsque celui-ci repousse un tir, il est alors déséquilibré et vous pouvez en profiter. Trompez le gardien en avançant droit devant lui et en utilisant une passe "through". Plus vous tirez et plus vous avez de chance que ça finisse au fond du filet.

La défense : une question de "nez" ! Tacklez si vous pensez que l'adversaire va dribbler ; essayez d'intercepter la balle si vous pensez qu'il va faire une passe et bloquez-le s'il risque de tirer. Dans votre surface de réparation, essayez d'intercepter le ballon et dégagez loin ; chez l'adversaire, essayez d'intercepter la balle pour marquer par surprise.

Les gardiens : si vous attrapez la balle, vous pourrez ensuite lancer une contre-attaque. Si vous essayez de repousser un tir et que vous ratez, un arrière peut vous couvrir et récupérer le ballon.

Le courage représente votre force : la clé du succès est d'utiliser votre courage à bon escient Si celui-ci devient très bas, vous ne serez même pas capable de faire un simple tir Les tirs spéciaux sont puissants mais font rapidement baisser votre courage ! Pour en récupérer une partie, il faudra attendre la mi-temps ..

SON

Les musiques sont assez vite ennuyeuses Les sons restent moyens

GRAPHISME

Pas de belles couleurs, mais de beaux dessins animés !

ANIMATION

Pour ce qu'il y a c'est très bon

MANIABILITÉ

Pas de problème de prise en mains, c'est très aisé

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE · 4 MB
GENRE · FOOTBALL
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ · 1
NBRE DE NIVEAUX · Tournoi
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES · OUI

\+ De belles phases d'animation
\+ L'originalité !
\+ Une bonne jouabilité
\- Un concept spécial de simulation
\- Un peu lassant à la longue

76%

Micro MACHINES

Une envie soudaine, et rien ne peut plus arrêter votre imagination... Tout ce qui se trouve à votre portée est tout à coup transformé, aménagé en une splendide aire de jeu. C'est ainsi que des lieux tels que salle de bains ou cuisine deviennent propices à vos activités ludiques favorites. Votre plaisir est multiplié par 10 lorsque vos meilleurs amis se joignent à votre jeu et tout devient plus éclatant, plus pétillant. Tracer un circuit : rien que cette idée suffit à vous faire sauter de joie ; créer un environnement, donner une utilité à chaque objet, tout cela vous savez très bien le faire, un don peut-être ? En tous cas, vos amis en sont ravis ! Qu'allez-vous imaginer aujourd'hui ? Imprévisible, c'est ce qui fait votre talent. Vous venez d'avoir une superbe idée : celle d'organiser un championnat, unique en son genre, pour la qualité de ses règles du jeux et pour la diversité des épreuves...

Réservée aux meilleurs qui remporteront trois victoires consécutives : une course bonus chronométrée, au volant d'un "big foot".

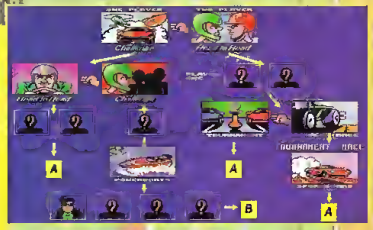
En Grand Prix, chaque victoire permet de gagner un trophée. Dépouillez vos amis, écrasez-les, poussez-les... Soyez vicieux ou vicieuse, pour remplir les cases au plus vite.

Un circuit dessiné sur une table de cuisine. Ce premier tracé est d'une complexité moyenne par rapport aux suivants, dans lesquels goufres et oranges seront souvent percutées à cause des nombreux virages et du tracé en général, qui ne sera plus aussi circulaire. C'est également le cas pour les autres types de circuit. Les petites voitures se paussent très fort... à en tomber de la table ! Vu de dessus, l'écran scrolle dans tous les sens. Ces voitures n'étant pas les plus rapides, la vitesse est moyenne par rapport à d'autres courses. On imagine facilement la difficulté procurée par les gouttes de miel qui ralentissent complètement les petits bolides...

La compétition ! Le meilleur des quatre joueurs remporte la course, évidemment. Il foudra arriver premier ou second pour être qualifié. Après, le joueur perdra une vie et recommencera

Le duel ! Est indiqué en blanc le nombre de tours restant à parcourir. Au départ, il y a quatre points rouges et quatre bleus. Si le bleu a beaucoup d'avance et que le rouge sort de l'écran, un point est colorié en bleu et les deux joueurs reportent du même endroit. Le voinqueur est celui qui colorie tous les points de sa couleur ou qui passe l'arrivée avec le plus de points coloriés.

À deux joueurs, vous commencerez par choisir le corps dans lequel vous vous réincornerez. Ensuite, deux possibilités : soit faire un Grand Prix, soit s'entraîner sur une épreuve au choix (photo A). À un seul joueur, vous pourrez décider soit d'offronter un(e) ami(e) en tête-à-tête (photo A), soit de vous bagarrer avec trois autres petits diables comme vous (photo B). Dans ce cas, il sera nécessaire de se qualifier puis de choisir quels serant vos adversaires.



Une panoplie complète de jeunes bambins, qui devroit vous permettre d'incorner celui que vous êtes réellement et de piloter un hélicoptère, un tonk armé qui permet de tirer, un boteau et même plusieurs catégories de voitures (tous terroins, Formule 1, Rollye...). Au passage, notez que la maniabilité et la vitesse de ces engins sont variables selon le terroin, mais aussi selon l'engin lui-même.

COMMENTAIRE

De Code Masters, on retient plus le lait qu'ils ont été les inventeurs du Game Genie, que des jeux les plus graadioses qui soient. Néanmoins, et comme tout arrive, les voilà qui débouleat en force avec ce fameux Micro Machines. À première vue, on n'a pas l'impression qae ce peut être intéressant. Mais quand on y joue sérieusement (façon de parler !) avec une autre personne, croyez-moi, les fraoches rigolades pleuvent! Ce jeu est bien aidé par un support technique très costaud : les animotions sont irréprochables, la vitesse des scrollings est idéale, et la maniabilité est excellente. Malgré cela, et même avec une variété daos le choix des miniatures, on risque de s'eo lasser assez vite, tout simplement parce que c'est beaucoup trop répétitif. Cependaat, Micro Machines reste uo bon prodait quand même !

■ MEGADRIVE ■

Micro MACHINES

SON

Malheureusement, on ne peut en profiter pleinement car ils sont assez rares.

GRAPHISME

C'est très migaoo, très bien fait, mais on est tout de même loin du grandiose !

ANIMATION

Là, c'est formidable ! Aucune anicroche, tout se deroule à la vitesse grand V !

MANIABILITÉ

Quel que soit l'engin utilisé, il n'y aura pas de difficulté quant à son meotement

ÉDITEUR : CODE MASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : COURSE de VOITURES
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 26
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

\+ Une superbe animation !
\+ A deux, c'est le pied total !
\+ Plein de véhicules
\+ Plein de pilotes différents
\- Un peu lassant à la longue

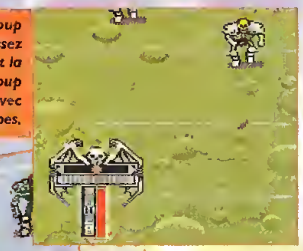
78%

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Qui aurait pu croire qu'un jour le football américain prendrait cette tournure ? Qui, parmi vous, aurait aimé participer à ce type de compétition ? Selon certains, PERSONNE... Et pourtant, nombreuses furent les équipes à se reconvertir dans cette discipline cent fois plus violente et dangereuse que celle que l'on connaît aujourd'hui. Oui ! Des hommes courageux, des combattants venus de tous horizons, ont accepté de risquer leur vie. La première compétition de ce type fut très sanglante pour deux raisons. Les footballeurs ne connaissaient pas bien les règles du jeu et ne pensaient pas que cela soit d'une si grande violence. Le match se termina dans le chaos le plus total... Pourtant, cela plût, d'autres matchs allaient avoir lieu et comme beaucoup d'autres, vous avez décidé d'y participer !

Faites le bon choix pour l'attaque. Choisissez l'une des trois techniques visibles à l'écran parmi toutes celles disponibles. Vous pouvez décider de faire une passe, par exemple, ou d'avancer en solo...

C'est le coup d'envoi... Choisissez la direction et la force de votre coup puis avancez avec vos troupes.



C'est parfois la panique ! Une baston d'enfer qui fait des dégâts... Tapez sur tout ce qui bouge pour les empêcher de gagner du terrain. Mais où est le ballon ?

COMMENTAIRE

La première impression que l'on se doit de noter d'emblée, est sans aucun doute la note d'humour qu'Electronic Arts a intégrée dans ce foot américain. Tout, ou presque, est prétexte à rire. À un point tel, qu'au bout de quelques instants, il devient difficile de garder sa concentration ! Mais rassurez-vous, le côté sportif est loin d'avoir été oublié ! Tous les coups du sport n°1 aux États-Unis ont été préservés, et le nombre d'équipes (tous des monstres !) est aussi important. Quant aux digitalisations sonores, très réussies, elles sont à mourir de rire !... Décidément, on n'en sort pas : si vous voulez allier les joies du sport avec celles du comique, ce jeu, qui refuse de se prendre au sérieux, est indispensable ! Même si les autres jeux de ce genre, du même éditeur, lui sont supérieurs au point de vue réalisme...

Choisissez votre équipe parmi les 19 disponibles et tournoyez sur l'un des 19 terrains proposés. Définissez vous-même le niveau de brutalité des matchs (être violent, faire saigner, démolir, massacrer ou anéantir).

Chaque équipe possède son entraîneur, qui fera des grimaces suivant le déroulement du match et vous donnera des conseils.

Admirez ce terrain ! Vous y rencontrerez des bombes, des trous de lave, et aussi des rochers. Évitez de tomber du terroir ; c'est le vide en dessous. Lorsque vous attaquez, vous vous trouvez en bas de l'écran. Tous les coups sont permis : coup de poing, saut, plaquage, élimination de l'arbitre, sprint, lancer un joueur comme une fusée pour passer les adversaires... Chaque équipe possède ainsi des super coups différents !

■ MEGADRIVE ■

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

SON

Des bruitages et des musiques réussies, signés Electronic Arts !

GRAPHISME

Ils ne sont pas merveilleux, mais procurent une telle crise de rire que c'est pardonné !

ANIMATION

Un petit peu saccadé même, mais qu'importe : on joue bien quand même.

MANIABILITÉ

Pas de problème de prise en main tout est facilement applicable, et les "monstres" se laissent guider

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
GENRE : FOOTBALL AMERICAIN
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NBRE DE NIVEAUX : 40 ÉQUIPES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

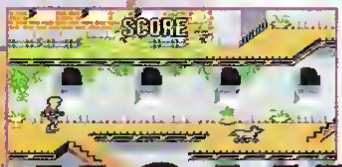
\+ Une ambiance très comique !
\+ Beaucoup d'équipes.
\+ De nombreux terrains.
\+ De bonnes digits sonores.
\- Encore un foot américain !

81%

ZAPPING

Ça va ? C'est que qui arrive lorsqu'ils vous attrapent !...

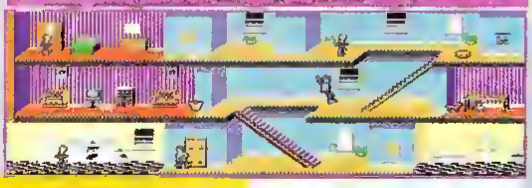
Ne laissez pas les voleurs partir avec vos objets. Arrivez avant eux sur les lieux ! Si vous tardez à les ranger dans le coffre, vous perdrez également.



HOME ALONe

Le coup d'oublier ses clefs parce que trop pressé, et de se retrouver enfermé dehors, cela arrive souvent !... Mais ici, le scénario est un peu plus inquiétant... Très heureux de partir en vacances, vous rassemblez toutes vos affaires en veillant bien à ne rien oublier. Effectivement, VOUS n'oubliez rien, mais vos parents, EUX... vous oublient, pour ne s'en rendre compte que dans l'avion !... Dans un sens, c'est une bonne chose car peu de temps après, votre maison est attaquée par des voleurs. Fier d'être l'homme de la demeure, vous décidez d'en rester le gardien et de mener la vie dure à ces intrus... Ingénieux et débrouillard, vous y arrivez avec un certain talent.

Voici la première épreuve de force avec 3 objets à ramasser et à ranger dans le coffre-fort en un temps record. Les voleurs font leur entrée par la cuisine. Vous pouvez rebondir sur le lit ou les fauteuils, pour éviter un voleur par exemple ou monter d'un étage. Il y a également un monte-plats que vous utilisez pour vous cacher ou pour descendre rapidement au rez-de-chaussée. Cachez-vous aussi dans le cagibi !



COMMENTAIRE

Il y a des titres, comme celui-là qui ne s'attirent que les foudres des testeurs vraiment pas contents du tout ! Home Alone est l'exemple type du jeu décevant. Je vous rassure tout de même, on a déjà vu pire, mais avec cette 3ème version pour la 3ème console Sega, Home Alone, on en a marre ! La maniabilité est lamentable, à se demander s'il y a un personnage à déplacer.. D'autre part, les musiques sont inexistantes, ou bien complètement nulles, et le but du jeu est loin d'être passionnant. Un petit bol d'air cependant, avec des graphismes potables, surtout avec des digitalisations de bonne facture. À part ça, il n'y a rien d'autre à dire, si ce n'est cette ultime mais vitale recommandation : ne vous procurez pas ce jeu qui ferait bien de rester "Alone" à son tour.

C'est pratique d'avoir un ascenseur !

MASTER SYSTEM

HOME ALONe

SON

C'est simple, le peu que l'on perçoit est nullissime

GRAPHISME

C'est tout ce qu'il y a de positif, avec des couleurs intéressantes.

ANIMATION

Du n'importe quoi sur toute la ligne.

MANIABILITÉ

C'est vraiment pas la joie, surtout quand on se retrouve devant les escaliers

ÉDITEUR : THQ
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ La dernière "œuvre" de THQ ?
\- La maniabilité médiocre
\- Les sons nuls.
\- Un intérêt minimal.
\- C'est Home Alone !

40%

22 JOYPAD

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LE MAG DES CONSOLES

Joypad

JUILLET/AOUT 1993

CHICAGO

REPORTAGE SUR LE PLUS BEAU SALON DU MONDE

LES GRANDS VAINQUEURS POUR NOËL

ALADDIN sur Megadrive

MARIO ALL STARS sur Super Nintendo

CADEAU ! LE CALENDRIER MURAL DE STREET FIGHTER 2

LA GUERRE DES BITS

2 NOUVELLES CONSOLES

COMMODORE 32 Bits

ATARI 64 Bits

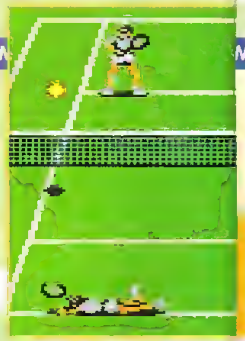
TESTS B.O.B sur MD et SFC

et toutes les nouveautés pour les vrais mecs

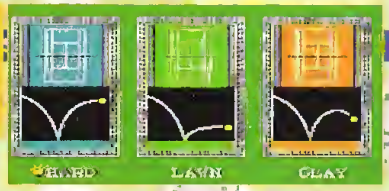
T 4161 - 22 - 30,00 F

LE MAG DE TOUTES LES CONSOLES

WIMBLEDON 2

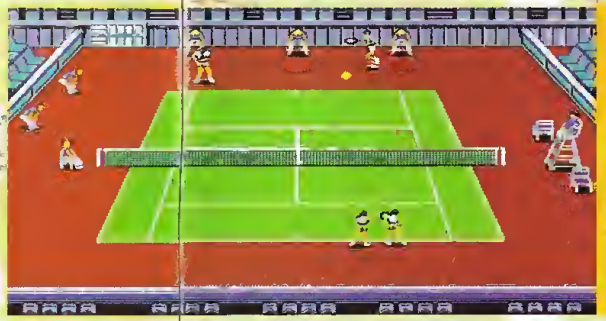


Jouez sur 3 surfaces différentes (dur, herbe, terre battue). Comme vous le voyez, le rebond de la balle varie selon la surface. Les matchs se font en 1 ou 3 sets gagnants.



Il faut souvent brouter l'herbe pour frapper la balle. Très spectaculaire, cela anime beaucoup le match. C'est très rigolo de voir aussi les joueurs éclater leur raquette par terre en frappant du pied lorsqu'ils perdent et brandir cette même raquette telle une coupe, tout en dansant, lorsqu'ils gagnent ! Vous serez aussi mort de rire de voir un joueur se prendre la balle en pleine figure.

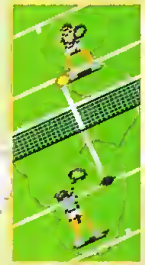
Pour votre première participation au célèbre tournoi de Wimbledon, vous comptez bien marquer un grand coup en devenant le plus jeune joueur à remporter une telle épreuve. C'est donc très motivé que vous débutez les éliminatoires. Vous trouvez dès les premiers jeux les points faibles de vos adversaires et les éliminez assez facilement. Gonflé à bloc, vous débutez le tournoi en faisant un "ace" ! Les balles s'écrasent sur le gazon et il devient alors impossible de récupérer vos amortis. Les spectateurs commencent déjà à apprécier votre style de jeu et vous acclament. Service-volée, smash, lob, passing ; vous sortez la panoplie complète et devenez coup après coup l'idole des jeunes. Tous vibrent dès que vous frappez la balle et vous vous sentez obligé de gagner, coûte que coûte, car maintenant vous ne pouvez pas décevoir... Poussé par on ne sait quelle énergie, les victoires se succèdent ! Votre destin vous appartient ; ne laissez personne, mais alors personne, briser vos rêves ! D'accord ?



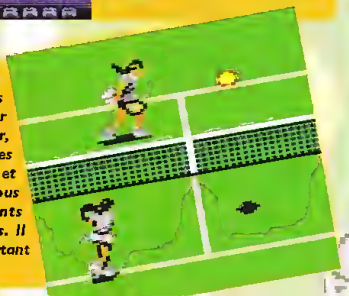
Pendant le jeu, vous n'apercevez que le terrain et c'est lorsque l'écran scrolle pour vous permettre de rattraper une balle que vous découvrez le reste du décor. En mode Tournoi, le public sera nombreux et vous applaudira si vous le méritez. Vous pouvez vous déplacer librement, monter au filet ou rester sur la ligne de fond. Vous changez de côté et vous vous retrouvez tantôt en haut, tantôt en bas du terrain.

COMMENTAIRE

Je vous le dis tout de suite, il n'y a vraiment pas à se poser de questions quant à savoir si Wimbledon 2 est mieux que le premier volet. C'est définitivement oui ! Ceux qui n'avaient pas connu la première mouture n'ont rien raté. Par contre, ceux qui adorent les simulations de tennis, et qui ont envie de s'en acheter une, feront une excellente affaire avec celle-ci. La maniabilité des coups est maintenant extrêmement bien rendue, dans le sens où il est désormais beaucoup plus facile de réaliser les coups que l'on veut. Au niveau des options, c'est pareil. Les possibilités sont nombreuses, avec l'apparition de filles en double, en simple, ou contre l'ordinateur. Plus besoin de se prendre la tête pour jouer à plusieurs, la console gère les autres joueurs. La jouabilité y est aussi exemplaire, ce qui lui confère une durée de vie assez longue, les tournois étant nombreux. La Master System tient là le titre de meilleur tennis, que même "Agassi Tennis" ne peut lui contester !



En mode Tournoi, vous créez votre personnage et lui donnez un nom. Les adversaires sont tirés au sort par l'ordinateur. Pour créer votre joueur, vous avez 20 points à répartir sur les postes vitesse, puissance, technique, et résistance. Après chaque match, vous pouvez attribuer des points supplémentaires aux postes désirés. Il faudra prouver sa valeur en remportant les éliminatoires (3 matchs).



■ MASTER SYSTEM ■

WIMBLEDON 2

SON

Il n'y a pas de digitalisation, mais les sons et les musiques restent corrects.

GRAPHISME

C'est mieux que le premier épisode, avec des terrains variés et bien dessinés

ANIMATION

Là, rien à dire, c'est quasiment parfait ! Certains coups filent à une allure incroyable !

MANIABILITÉ

Le défaut de Wimbledon est enfin comblé ! C'est devenu très JOUABLE !

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE : SPORT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Une très bonne maniabilité
- \+ Une animation très fluide
- \+ Les parties à plusieurs.
- \+ Les filles en plus
- \+ Une bonne durée de vie
- \- Des sons moyens

92%

off road

Prenez le volant des plus spectaculaires 4x4 qui soient et engagez-vous dans les plus folles courses qui n'aient jamais existé, avec des circuits montés de toutes pièces pour rendre la course encore plus attractive ! Le public en est d'ailleurs ravi ! Les véhicules foncent, dérapent, percutent un mur et repartent d'aussi belle. Des carambolages impressionnants, des sauts éprouvants pour les suspensions... Vous arrivez sur le circuit avec votre nouveau bolide flambant neuf, mais il ne le restera pas longtemps ! Les poussettes sont nombreuses et ne pardonnent pas... Heureusement, vous êtes un grand stratège et arrivez à tirer le meilleur de votre mécanique en utilisant votre argent à bon escient. Très bon conducteur, vous prenez un réel plaisir à zigzaguer entre les nombreux obstacles, échappant ainsi à la pression imposée par vos poursuivants. Mais attention, de jeunes loups n'ont qu'une seule envie : VOUS ÉLIMINER !

Le tableau d'affichage, avec le chronomètre, le nombre de turbo et le nombre de tour effectués.

Après chaque course, vous pouvez améliorer votre véhicule en achetant des turbos (10.000$), des pneus (40.000$), des amortisseurs (60.000$), un meilleur accélérateur (80.000$) ou un meilleur moteur (100.000$). Il sera également possible, en cas de besoin, d'échanger un crédit contre de l'argent. Le vainqueur remporte 100.000 dollars, le second 90.000 et le troisième 80.000.

Un relief des plus chaotiques nécessitant une accélération importante dans les montées. Le circuit est très large, ce qui favorise les dépassements. N'hésitez pas à pousser les adversaires dans le décor.

COMMENTAIRE

Après les versions Megadrive et Game Gear, la Master System accueille à bras ouverts le jeu de courses le plus dingue qui soit ! C'est vraiment le premier mot qui vient à l'esprit, lorsqu'on se met à dévaler les pentes abruptes, sauter sur les bosses, doubler en plein dérapage et se rentrer dedans sans risquer grand-chose. C'est là que réside tout le "fun". À deux, c'est évidemment le pied total. On manigance des complots pour qu'aucun des deux ne se retrouve en dernière position, on bouchonne les concurrents et on empoche les 100.000$ de la victoire ! C'est ça, l'esprit d'équipe. Techniquement, on ne peut qu'être satisfait. Les animations sont impeccables, les sprites bien dessinés, et les musiques sont différentes pour chacun des circuits ! Il ne faut pas s'étonner de cette réussite, quand on sait que Virgin Games est derrière tout ça... Super Off Road est un jeu qui ne doit pas vous laisser indifférent, tout simplement parce que le plaisir de jouer est tout le temps présent, que la durée de vie est très importante (avec de très nombreux circuits refaits en sens inverse), et qu'on peut y jouer à deux simultanément ! En outre, on ne peut pas dire que la Master était pourvue de grandes courses de voiture dans ce genre. Alors, ne réfléchissez pas trop, c'est du tout bon !

Les croisements sont souvent très dangereux. Vous risquez d'être embarqué dans la mauvaise direction par un autre véhicule. Accélérez jusqu'à l'arrivée ; le nombre de tours à effectuer varie selon le circuit.

Des sauts spectaculaires. Ramassez les options turbo et argent qui traînent sur le circuit.

Ne vous trompez pas ! Le circuit doit être fait dans un sens bien précis. Les flaques de boue sont impassibles à éviter alors pas d'hésitation, foncez ! Les véhicules équipés de grosses roues sont avantagés.

Essayez de rester sur le chemin et respectez les bornes ! Là, il n'y a plus de murs à l'intérieur du circuit pour vous arrêter. Les difficultés commencent maintenant...

Roulez à côté des cratères, sur les ralentisseurs, en évitant les amas de terre et en prenant de la vitesse sur les tremplins. Utilisez les turbos dans les lignes droites sinon vous risquez de rebondir sur les murs et de repartir en sens inverse.

■ MASTER SYSTEM ■

off road

SON

De superbes musiques très variées et surtout très nombreuses.

GRAPHISME

Les "tutures" sont bien dessinées, de même que les parcours et les pages écran

ANIMATION

Alors là, c'est magnifique du début à la fin, ça va très vite, c'est fluide, bref, ça décoiffe !

MANIABILITÉ

La voiture se faufile dans les moindres recoins avec une maestria incroyable.

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : COURSE DE VOITURES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

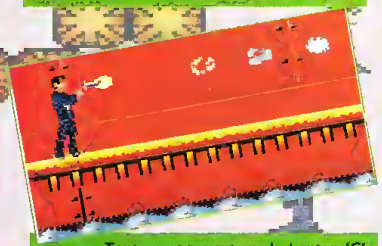
- + Une animation superbe
- + A deux, le pied !
- + Des musiques d'enfer.
- + Le "fun" total !
- + Une bonne durée de vie
- + Des sprites bien dessinés

88%

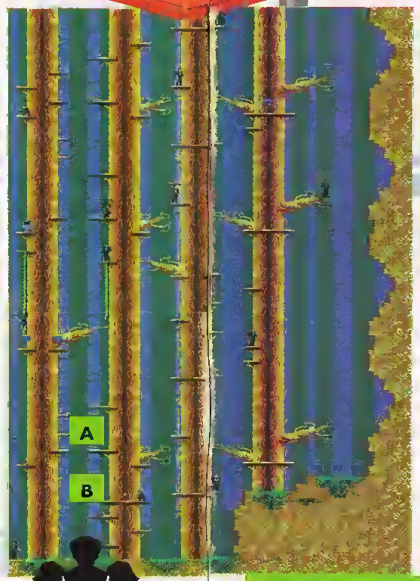
James Bond 007 the Duel

Bip, bip, Biiip... "Bond, j'écoute ! Ici, Crawford. Bond, nous avons besoin de vous immédiatement ; c'est une question de vie ou de mort...". Alerté très rapidement grâce à votre Bi-Bop alors que vous étiez dans la salle de bains, vous vous précipitez chez les Crawford au volant de votre Twingo. "...Pour des raisons de sécurité, il ne nous est pas possible de vous en dire beaucoup plus. Vous comprenez, plusieurs vies humaines sont en jeu ! Acceptez-vous cette mission ?". Si vous répondez non, passez au Zapping suivant sinon, continuez votre lecture. "Je suis heureux que vous ayez accepté, Bond." Vous reprenez la route en direction du port où vous attend comme prévu un zodiac. Tout en suivant votre carte, vous naviguez en direction d'un paquebot d'une taille colossale. La mer est chaude, légèrement houleuse. Des petits poissons inoffensifs suivent votre canot, lorsque vous vous apercevez qu'il s'agit de piranhas !?...

Méfiez-vous des caisses ; il n'est pas toujours possible de les voir tomber. Vous pouvez précipiter leur chute en vous avançant vers elles et écraser ainsi un ennemi.



Tout en appuyant sur le bouton 'C', pressez le 'B' pour des tirs de grenades. Attention, ce coup est limité. Bond peut tirer vers la droite ou la gauche, debout ou accroupi. Il arrive parfois qu'un garde ne cesse de tirer ; dans ce cas, la seule façon de l'éliminer sera de s'accroupir !



Heureusement que ces caisses sont là ! Cela vous permet d'éviter les tonneaux qui roulent vers vous. Attention, vous en rencontrerez d'autres plus loin. Il est également possible de les éviter en sautant simplement par-dessus.

Les déplacements de caisses sont très fréquents sur le quai, ce qui ne facilite pas votre progression. Vous pouvez rester debout, elles ne vous écraseront pas. Par contre, ne sautez pas en l'air !

Sur le pont, un peu en hauteur, vous rencontrerez trois portes de ce type. Tirez dessus plusieurs fois pour faire sauter la serrure et libérer ainsi de jolies jeunes filles.

Admirez cette forêt ! Méfiez-vous tout de même des branches 'A' qui cassent sous votre poids. Sautez immédiatement pour éviter la mort. Évitez également les serpents 'B'. Non seulement ils vous crachent dessus, mais en plus leur contact est mortel. Utilisez les lianes comme des échelles car ces arbres de l'équateur sont très hauts, et vous n'en voyez là qu'une partie. Une véritable épreuve d'endurance et d'agilité, pimentée de tirs à la mitraillette. Eh oui ! Quelques gardes sont

COMMENTAIRE

James Bond sur Master System ? Allez-y, je prends ! Et plutôt deux fois qu'une, car la qualité technique est tout simplement fabuleuse. Le scrolling multidirectionnel est hyper fluide et très beau. Bref, c'est une totale réussite, et cela ajoute énormément au plaisir visuel. Et sur Master, c'est toujours une bonne chose. La maniabilité de James est remarquable de souplesse, je dirais même plus, elle est meilleure que sur la version Megadrive, ce qui n'est quand même pas rien ! Son animation est également exemplaire, avec un tir au pistolet très réaliste. Si vous aimez les jeux assez difficiles, mais très intéressants, James Bond est fait pour vous. Bien qu'il n'innove pas vraiment, il est quand même assez largement supérieur à un Alien 3 par exemple. De plus, doté d'une bande sonore qui reprend le thème musical du film, ce jeu-là risque de vous dépayser sensiblement. Un bon titre !

■ MASTER SYSTEM ■

SON

Le thème de la bande originale est réussie. Les bruitages sont moyens

GRAPHISME

Du très bon sur Master System !

ANIMATION

La encore, on est agréablement surpris. C'est fluide et constant

MANIABILITÉ

Mieux que sur Megadrive, même s'il est difficile à arrêter !

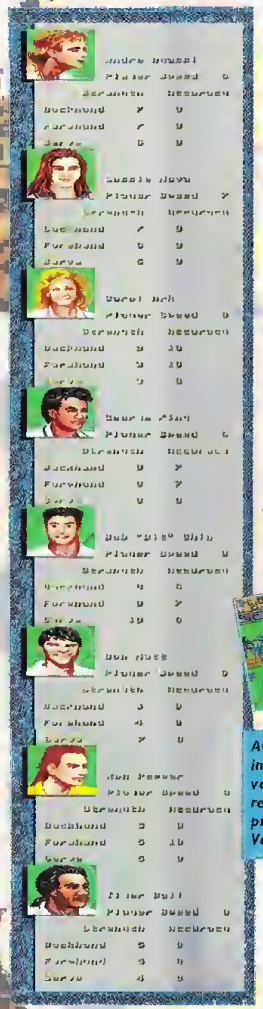
ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 2

- \+ Une sublime animation
- \+ Des graphismes interessants
- \+ Un grand intérêt.
- \+ Une bonne durée de vie
- \- Un air de déjà vu.

85%

André AGASSI Tennis

Pas la peine de rouler des mécaniques, ce n'est que contre André Agassi que vous allez jouer. Finalement, ce joueur, ce n'est pas vraiment une bête. Allez, honnêtement, qu'a-t-il de plus que moi ? Hein, je vous le demande ! Il a certainement connu des centaines de femmes, il a dû également signer des contrats de folie pour jouer avec tel ou telle, mais au bout du compte, est-il vraiment bon tennistiquement parlant ? Ouais, je vous rassure quand même, André (tu permets que je t'appelle André ?) est sur le court une véritable terreur, un cogneur, une brute épaisse, bref un bourrin, mais un fin bourrin ! Ici, c'est donc à lui que vous aurez affaire et à lui seul. Si vous n'avez pas peur de vous ramasser une tôle, si vous n'avez pas peur de recevoir des services à 200 km/h, alors oui, essayez donc André Agassi sur Master System. Jeu, set, et match !



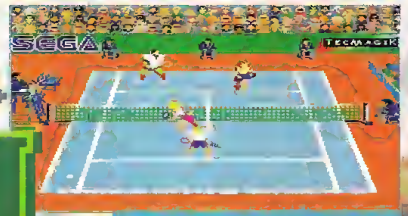
Jouez contre la machine en simple ou en double, ou prenez la place d'un spectateur pour assister à des matchs. Vous ne pourrez pas vous entraîner contre un lanceur de balles automatique, alors la seule façon d'apprendre sera de jouer ! Un petit conseil, suivez l'ombre de la balle...

Ne riez pas mais il sera parfois nécessaire d'aller chercher la balle très, très loin... Dans les tournois, la machine choisira vôtre ou vos adversaires et l'ordre des rencontres, en revanche, si vous jouez en double mais tout seul, vous choisissez votre coéquipier.

Avouez que là, vous en avez, des informations ! Tous les joueurs que vous pourrez incarner sont représentés ainsi que leurs caractéristiques : force et précision pour le service, le revers et le coup droit. Vous aurez donc affaire à des joueurs très différents !

Les matchs se disputent sur 4 surfaces (herbe, dur, terre battue, en salle) et en 3 sets. Le score est affiché uniquement lorsqu'un point est marqué. Regardez la confusion, dans le camp adverse !

Nous avons collecté, rien que vous, certains mouvements du personnage et avons utilisé un effet visuel pour bien attirer votre attention. Lob, smash, amorti, plongeon, montée au filet... tous les coups seront permis. Servez comme vous le sentez, en utilisant le bouton 1 pour une frappe à plat ou le 2 pour une balle bondissante. Choisissez aussi l'angle et variez votre position de départ.



Votre personnage se déplace très rapidement d'un point du court à un autre. Sur cette image, vous n'avez aucune chance de rattraper la balle, bien entendu ! Vous pouvez disputer des matchs à deux en simple ou en double, ou encore jouer en équipe dans les tournois de double.

COMMENTAIRE

Comme sur la Megadrive, Agassi donne des leçons de tennis sur la Master System ! Et ô surprise, je trouve cette version beaucoup plus réussie que celle de la Megadrive. Et ce, sans même tenir compte des différences de capacité des deux machines ! Bien sûr, il n'y a pas de superbes digits vocales, mais dans un jeu, ce n'est pas tout, loin de là. Je dis tout simplement que les coups sont largement mieux rendus. Ou si vous préférez, c'est beaucoup plus réaliste. Les revers et les coups droits sont enfin animés comme il se doit, et on ne se retrouve pas à renvoyer la balle dans l'espoir qu'elle retombe dans le court. Ici, on joue pour gagner, car on en a les moyens techniques ! Le fun réside donc dans le fait que l'on peut disputer des tournois sur toutes les surfaces différentes, aussi bien avec des hommes qu'avec des femmes. Et en double, ce n'est pas triste non plus ! En tout cas, c'est un bon tennis, mais qui ne devrait cependant pas mettre à mal la suprématie de Wimbledon 2 !

■ MASTER SYSTEM ■

SON

Pas de digits vocales, rien qu'une musique banale

GRAPHISME

Toutes les surfaces sont bien dessinées, de même que les joueurs et joueuses.

ANIMATION

La balle se déplace à une vitesse folle, et les personnages l'imitent assez bien !

MANIABILITÉ

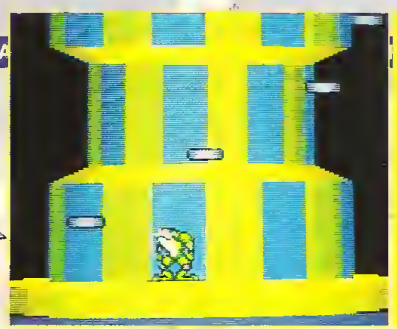
La prise en main est délicate, mais le jeu en vaut la chandelle !

ÉDITEUR : TECMAGIK
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : SPORT
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Meilleure jouabilité que sur MD !
\+ Un bon réalisme
\+ Des terrains variés.
\- Des scrollings saccadés
\- Une précision limite

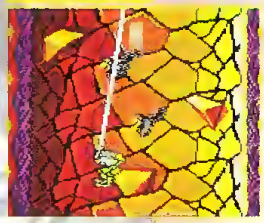
79%

Ah ! Si vous saviez ce qui arrivent à nos deux petits crapauds, il n'y a pas de quoi rire ! Pimple et Angelica, les deux amies des Battletoads, ont été enlevées par Dark Queen, qui dit posséder l'arme absolue en cas de représailles à son encontre ! Alors, non seulement elle détient des otages et veut s'emparer de la Terre, mais en plus elle menace de tout faire sauter, si nous ne faisons pas ce qu'elle dit ! Eh bien, ça risque d'être gai...

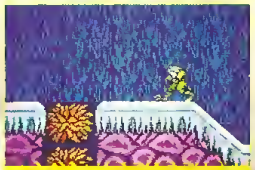


Lors de cette partie de pures plates-formes, tous les décors sont représentés en vraie 3D ! Il vous suffit de sauter de bloc en bloc, tout en calculant convenablement votre élan.

Admirez ces sublimes graphismes ! Au bout de la corde, prenez garde face à ces satanés corbeaux. Ne vous balancez pas trop, mais attendez plutôt leur venue pour leur asséner un bon coup de pied dans la tête !



Battletoads



Dans le monde des glaces, prenez garde aux pics qui se trouvent juste au-dessus de vous. Mais surtout, n'allez pas trop vite, ça dérape un maximum !

LES TOADS À LA RESCOUSSE !

Les seuls êtres au monde, capables de rivaliser d'audace avec cette folle criminelle, sont les crapauds de combat, que l'on appelle plus communément les Battletoads. Ils interviennent, façon policiers du RAID, dans des situations pratiquement désespérées. Et c'est à travers ce genre d'actions qu'ils ont réussi à se faire un nom dans le monde entier. À l'aide de leurs pieds et de leurs poings, qui grossissent démesurément lorsqu'ils se mettent à frapper quelqu'un, ils ne font pas de quartier ! Les armes qu'ils utilisent, par exemple des bâtons, ont toujours une efficacité décuplée entre leurs doigts experts. Ils savent également donner de l'épaule ou encore chevaucher des dragons apprivoisés en moins de 2/10ème de seconde ! Comme vous le voyez, ce sont les dignes héritiers des héros mythiques d'un autre temps...

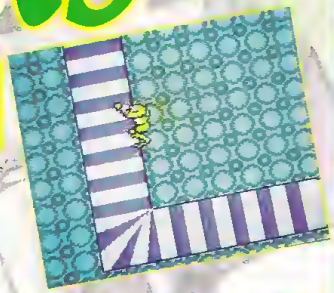
COMMENTAIRE

Battletoads arrive à point nommé pour entamer l'été qui s'annonce désormais très chaud, car ce jeu s'inscrit d'ores et déjà parmi les titres à conseiller, voire à posséder, sur Game Gear. Et c'est l'originalité qui prime avant tout. Les scènes de combat sont pittoresques, elles ont lieu dans des décors uniques sur la portable de Sega, et la durée de vie s'annonce comme étant elle aussi intéressante, compte tenu de sa relative difficulté. Surtout lors des phases sur véhicules, où il faut mémoriser le parcours quasi parfaitement si l'on ne veut pas se prendre de gamelle ! On ne peut pas parler de ces joyeux crapauds, sans faire le parallèle avec le sublime Mickey 2 (cf. Mega Force n°18). Ils ont tous les deux leurs propres atouts, et sont maintenant les deux meilleurs jeux de plates-formes sur Game Gear. Avec Sonic 2, évidemment !

ÇA VA VIIIIITE !

Différents moyens de locomotion pour aller encore plus loin, plus haut et plus vite ! Dans tous les cas, tentez d'abord de freiner, puis d'accélérer, pour jauger la machine. Ensuite, il faudra mémoriser le parcours dans ses moindres détails, afin de ne pas faire de faute lors de la tentative suivante.

Agrippé à un serpent géant, vous n'avez pas d'autre solution que d'atteindre la tête le plus vite possible. Et attention à la chute !



UNE MANIABILITÉ ÉTONNANTE !

Avec eux, on peut tout faire : sauter, frapper, courir, donner des coups d'épaule, etc. Et d'ailleurs, le jeu s'y prête complètement, puisque la variété dans les niveaux est aussi exceptionnelle. On voit des scènes dans un univers de feu, de glace, et même une phase en 3D face à un robot lanceur de lasers ! Ce n'est pas tout, vous aurez également droit à une séance gratuite de descente en rappel, dans laquelle vous vous balancerez au bout d'une corde... tout en éliminant vos adversaires. Vous avez dit originalité ? Les moyens de locomotion sont aussi à l'honneur, avec pas moins de 3 véhicules différents, rien que pour vous ! Comme vous le constatez, il y a de quoi s'amuser pendant de heures et des heures !

Le Boss de fin ! Eh oui, c'est une femme et elle se nomme Dark Queen ! Et elle est vraiment coriace, crayez-moi. La seule manière de l'avoir, c'est de s'éloigner moyennement, et de foncer en donnant de bons coups d'épaule.

■ GAME GEAR ■

Battletoads

SON

Les musiques comme les bruitages sont très bons pour une Game Gear

GRAPHISME

Tout simplement excellentissime ! Et ce, dans tous les niveaux !

ANIMATION

Tous les scrollings sont impeccables, et la 3D est hyper bien gérée !

MANIABILITÉ

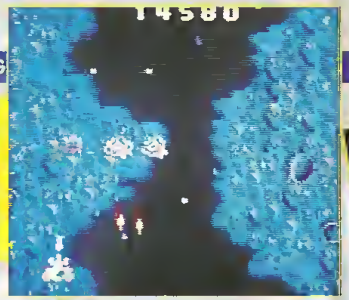
Le crapaud se manie parfaitement, dans toutes les phases de jeu.

ÉDITEUR : TRADEWEST
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

- + Des graphismes époustouflants !
- + La variété dans l'action
- + Le rire à gogo !
- + Une maniabilité exemplaire
- + De la vraie 3D sur Game Gear !
- + Les Battletoads !..

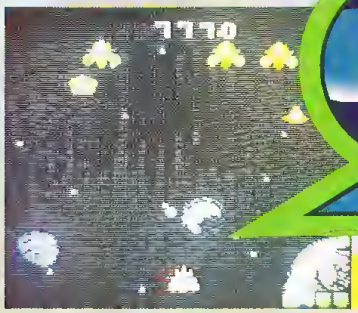
Galaga 2

Vous voulez bien mettre en costume de Gala... ga ? Allez, venez avec moi, habillez-vous de la tête aux pieds avec votre célèbre combinaison de lumière, et allons-y ! Nous avons juste quelques extraterrestres à éliminer. Bien que ce soient nos frères du cosmos, on ne va tout de même pas les laisser emménager sur Terre ! On a déjà assez de problèmes comme ça avec nous-mêmes... ça va partir dans tous les sens, accrochez vos ceintures !



Voici la phase de scrolling continu où le jeu devient un shoot'em up traditionnel.

L'une des scènes les plus célèbres de Galaga. Ici, plus qu'ailleurs, pas de quartiieeer !



Des engins ennemis foncent sur vous à vive allure. Tirez-les tout de suite !

C'est le "Galaxy Dancing" où tous les Aliens ont décidé d'attaquer en masse. Tirez le plus vite possible avant qu'ils ne s'échappent.

L'IDOLE DES VIEUX !

Il est clair que Galaga 2 est non seulement un revenant, puisqu'il fait partie des premiers shoot'em up que la Terre ait portés, mais il est en plus une remise au goût du jour de Galaga'91, qui est sorti il y a un peu plus d'un an. Alors, qui dit mieux ? Bien que sur Game Gear, il n'y ait pas une tonne de shoot'em up, il faut bien dire que l'on aurait préféré une sortie, disons plus... fraîche ! Mais qu'importe, cela peut amener les plus jeunes d'entre nous à découvrir un titre recouvert de pas mal de poussière, et à d'autres de se procurer enfin le jeu qu'ils attendaient depuis 2000 ans. Non, j'exagère un peu là...

UN PLAISIR PERMANENT

Comme il fallait s'y attendre, on est toujours un peu étonné de voir à quel point la progression des shoot'em up est marquante, mais il faut bien dire que la joie de jouer est toujours aussi présente. Oh, bien sûr, on est loin des jeux de tir qui demandent des tonnes de réflexes, parce que d'une part le vaisseau est comme collé au bas de l'écran, et qu'en plus, l'animation de votre engin est loin d'être frénétique ! Qu'importe, les ennemis, eux, sont bel et bien présents et ils s'offrent à vous comme des cibles devant l'archer. Par moment, ils se mettent en mouvement, foncent sur vous tels des kamikazes, virent au dernier moment, le temps de vous laisser un cadeau en forme de missile nucléaire ! Sympa, non ? Mais ces phases ne sont pas uniques, vous pourrez aussi tirer en étant en mouvement à l'intérieur d'un scrolling continu. Pour enfin affronter un beau Boss !

Le Boss est très coriace. Bougez le plus possible latéralement, et tirez des salves lorsque vous l'avez en point de mire.

En tirant parfois sur certains extraterrestres, ils changeront de couleur par deux fois. C'est le moment que vous choisirez pour, de nouveau, les toucher. Vous aurez alors droit à un bonus fort intéressant !

COMMENTAIRE

Ah, Galaga ! Que de souvenirs qui refont surface... C'est vrai que c'est vieux, c'est même très vieux, mais quand on aime, on ne compte pas le nombre des années. Et puis, il faut bien dire que l'aspect technique est loin d'être laissé de côté. C'est quand même bien mieux que Super Space Invaders qui, vraiment, ne donnait pas l'impression d'être un jeu des années 90. Et puis, il faut bien s'éduquer de temps en temps, un vieux titre de ce type ne peut qu'inciter les jeunes à vouloir connaître les jeux auxquels leurs parents s'adonnaient dans les cafés du coin ! Il faut bien dire aussi que notre somptueuse Game Gear n'est pas pourvue de très nombreux shoot'em up. Et comme on sait que techniquement parlant, c'est loin d'être ridicule, avec des sons intéressants, de bonnes animations et une difficulté bien dosée, je me demande qui va pouvoir vous interdire de vous procurer ce "shoot" pure époque !

■ GAME GEAR ■

Galaga 2

SON

Les sons d'époque sont réactualisés de façon satisfaisante

GRAPHISME

Comme c'est assez particulier, on ne lui en tiendra pas trop rigueur.

ANIMATION

Les quelques scrollings du jeu sont assez bien rendus.

MANIABILITÉ

Malgré une certaine réticence, le vaisseau se manie assez facilement.

ÉDITEUR : NAMCO
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

\+ Un shoot nostalgique !
\+ Enfin un shoot sur Game Gear
\+ Des sons sympas.
\- Un peu trop vieux, non?
\- L'ecgia est scotché en bas de l'écran!
\- Une maniabilité pas toujours évidente.

74%

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI !

Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F. Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F. Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 103, boulevard MACDONALD • 75019 PARIS.

☐ Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CP : _____ VILLE : _____

PAYS : _____

TÉL. : _____ AGE : _____

J'ai une ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* les numéros 1 et 2 étant épuisés, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 285, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18 ☐ Hors-Série n°1

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf numéros 1 et 2) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf numéros 1 et 2) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

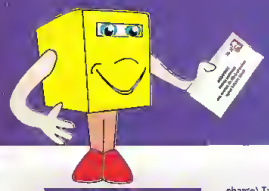
CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF



Petites Annonces

GAME GEAR

ACHAT

Département 78
Achète Jeux GG max 150F et vends sur G8 Alleway : 100F avec mode d'emploi. Demander Yves dans la soirée au 30 24 20 14

Département 94
Achète Lemmings sur GG ou sur MD, prix à débattre. Contacter Alexandre au 14 Rue G Sand, 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE ou tel : 49 83 93 16

CONTACT

Département 31
Ech. Chuck Rock contre GP 2, Shinobi 2, Prince of Persia, Defender of Oasis, Tazmania, Talespin, Mickey 2 ou adaptateur GG/MS. Tel : au 61 75 94 64

Département 49
Echange sur GG Out Run Europa contre Macdonald's, Global Gladiators ou Mickey Mousse 2 ou Tom & Jerry. Contacter Charles au 41 34 83 97.

Département 57
Echange Tazmania ou Batman (le retour) contre Sonic 2 ou Donald. Telephoner au 87 30 35 29

Département 84
Echange Mickey, Donald ou Sonic 2 contre Defender of Oasis sur GG. Ecrire à GRENIER Sébastien, Résidence Sophia Bât. A n° 28, 108 Avenue de Montardon, 64000 PAU.

Département 71
Ech. Mickey contre Global Gladiators ou autres que Sonic. Tél au 85 32 56 71

Département 78
Echange Terminator contre n'importe quel jeu si possible Tazmania ou Chuck Rock. Tél au 39 15 00 18

Ech. sur GG, Sonic 2 contre Tazmania ou Lemmings. Téléphoner après 18h à Stéphane au 30 92 24 20

Département 91
Ech. jx GG, Shinobi, Donald Duck, le tout avec boîte et notice contre Mickey Mouse 2 et Batman Returns. Tél le week-end au 69 43 79 07

Département 92
Rejoignez le club des passionnés de la GG, fanzine, contacts et autres vous attendent, alors pour tout contact, écrire à : Clément SCHNEEBELI, 49 Avenue de la Resistance 38, 92370 CHAVILLE, tél : 47 50 55 92

Département 93
Echange sur GG, Shinobi, Donald Duck, Sonic, Ninja Gaiden, Columns, Terminator contre Batman Returns, Streets of Rage, Shinobi 2, Alien 3, Sonic 2 ... un contre un. Demander Serge NDI au 48 89 65 57.

Département 94
Echange sur GG, Wimbledon Tennis (TBE, année 1963) contre 1 jeu soit Mickey Mouse ou Sonic 2. Demander Frédéric au 45 94 14 13

BELGIQUE
Echange Jaux GG (frais de port à ma charge) Tazmania, Lemmings, Sonic 2, Gloc, Mickey, Davilish, Psch World, MD avec notices et boîtes. Telephoner en Belgique au 0 87 64 73 92

VENTE

Département 13
Vends une GG + Sonic + adaptateur secteur + garantie 1 an, prix : 990F. Telephoner à Jean au 91 49 03 49

Département 28
Vds 2 jaux sur GG, Senna GP, Super Kick Off, le jeu : 200F. Téléphoner a Eddie après 17H au 75 61 25 95

Vds jx GG de 150F a 210F, Golden Axe, Halley Wars, Spiderman, Sonic 1 et 2, Donald Duck, Columns, Olympic Gold, Mickey Mouse. Téléphoner au 75 59 62 78

Département 30
Vds sur GG Shinobi 2 : 100F, Batman Returns : 100F, Alien 3 : 100F, Sonic : 90F, Mickey : 90F, Donald : 80F, Sonic 2 : 120F et aussi Terminator : 90F. Tél à partir de 18H30 au 66 69 37 08

Vends GG + Sonic 2 + Streets of Rage + adaptateur + sacoche, prix : 900F. Vds aussi jeux GG (Mickey, Batman ...) prix : 80F l'un, tous TBE. Demander Vincent après 18H au 66 61 40 34

Département 35
Vends GG (encore ss garantie) + adapt. secteur + Bag Gear + 5 jaux (Mickey + Tazmania + Sonic + Psychic World + Columns) le tout : 1100F. Téléphoner au 99 64 16 04

Département 36
Vds ou ech. jx sur GG, Mickey Mousse, Sonic 1, Shinobi, Columns entre 100F et 150F l'unité. Téléphoner a Cyril au 54 29 86 07.

Département 38
Vends GAME GEAR + 6 jeux (Sonic, Alien 3, Mickey, Shinobi, Columns, Fantasy Zone) + adaptateur, prix : 1600F à débattre, valeur réelle : 2340F. Telephoner au 74 43 82 65

Département 51
Vds jx GG : Columns : 70F, Donald : 100F, jx MD : Team USA, Talespin : 250F, Global Gladiators, Flashback : 280F, éch possible. Tél au 26 65 30 71

Département 59
Vends GAME GEAR + 3 jeux (Donald, Mickey et Dragon Crystal) pour 1900F encore sous-garantie (juin 92). Téléphoner entre 19H et 20H à Pierre au 20 39 19 47. URGENT !

Département 60
Vends sur GG Ax Battler et Mickey 1 : 200F à 300F chaque. Contacter par courrier Julie CLABEAU, 8 Rue d'Aquitaine, 60000 BEAUVAIS

Vends Ax-Battler et Mickey Mouse neufs : 350F. Les jeux peuvent être vendus séparément, merci. Ecrire à Melle Julie CLABEAU, 8 rue d'Aquitaine, 60000 BEAUVAIS

Département 62
Vends GG garantie 3 mois + 11 jeux (Sonic 1 et 2, Tazmania, Batman 2, Out Run ...) + adaptateur secteur + adapt. Master System Gear (+ 2 jeux) + sacoche, le tout cédé : 1800F en TBE. Téléphoner au 21 56 79 54

Département 64
Vends sur GG 2 jaux Wonderboy, The Dragon's Trap et Super Monaco GP II au prix de 150F. Téléphoner après 18H au 59 62 72 37

Département 67
Vds GAME GEAR + 5 jx + adaptateur secteur + 2 carrycase TBE, valeur 2435F, cédée : 1100F. Téléphoner à Fabrice après 17H30 au 88 33 58 45

Département 69
Vends GAME GEAR + 3 jaux (Sonic, Columns, Olympic Gold) prix : 1000F. Telephoner au 78 25 80 51

Département 73
URGENT ! Vends Jeux GG Out Run, Shinobi, Olympic Gold, Sonic, Super Monaco GP, prix : 200F l'un. Ecrire a COMPTE C., 117 Rue des Allebrosges Bat E, 73290 LA MOTTE SERVOLEX

Département 75
Vends jeu GG Streets of Rage : 120F. Contacter après 18H au 43 45 41 81

Département 84
Vends GAME GEAR + 9 jeux (Tazmania, Terminator, Shinobi II, Donald, Super Monaco GP ...) + convertisseur MS/GG + sester : 1500F a 1800F. Téléphoner à Jérôme après 17H au 90 78 31 99

Département 91
Vends GAME GEAR + 7 jeux (Sonic 2 + Olympic Gold + Donald + Tazmania ...) + MS/GG + adaptateur secteur, prix : 2000F TBE. Téléphoner après 18H au 69 38 08 47

Vds GAME GEAR + 7 jx + adap. GG/MS loupe, valise, banane : 1500F a débattre. Tél à André au 69 48 49 70

Département 92
Vends GG avec 1 jeu et adaptateur secteur : 500F + 4 autres jeux à 100F l'un + Mastertur Gear : 100F + 1 K7 MS : 100F, le tout : 800F. Téléphoner après 18H au 47 08 55 29

Département 94
Vends GG + adaptateur secteur + pochette + protection + Batman, prix : 400F. Téléphoner au 48 72 51 65

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 13
Achete MF N°1, prix à debattre. Téléphoner à Vincent après 19H au 42 53 20 06.

Département 54
Achete Miracle Warriors sur MS 2. Vends Spellcaster sur MS : 150F et Captain Silver : 120F. Contacter Mathias le soir au 90 34 52 13, merci d'avance.

CONTACT

Département 22
Rech. Mickey 2 et Krusty sur MS ou GG a la vente ou a l'échange, possède Mc Donald (MS et GG), Sonic II (MS), Tazmania (GG et MS), Asterix. Recherche sur MD le Menacer. Téléphoner après 18H au 96 78 70 46 ou écrire à BLAIS Yohann, 11 Rue du Jura, 22000 ST BRIEUC

Département 49
Echange MS II avec 4 jeux Sonic II, World Cup Italia 90, Fantasy Zone II et Super Monaco GP contre GG avec au moins 1 jeu. Téléphoner après 19H au 41 34 41 79.

Département 51
Ech. sur MS Moonwalker contre un autre jeu. Attends vos propositions. Je vends aussi GG + 1 jeu tout neuf cause double emploi, valeur : 1000F, vendu : 600F. Tel au 26 73 23 96

Département 59
Echange Jeux MS : Basket Ball, Nightmare, Transbot et Bankpanic contre Action Fighter, After Burner ou autres jeux d'action. Appeler après 19H au 20 79 46 11

Ech. jeu World Grand Prix contre Sonic 1. Contacter d'urgence Jérôme, 4 Rue des Acacias, 59200 TOURCOING

Département 82
Echange Super Kick Off, Krusty Fun House et James Bond. Vends 6 jaux Out Run, Chopilifter, Sonic, Aerial Assault, Paperboy, le tout : 980F, la console : 990F. Téléphoner à Yann entre 10H et 21H au 21 55 04 27

VENTE

Département 01
Vends MS 2 TBE + Alex Kidd + 1 manette + 9 jeux (Sonic 1 et 2, Super Monaco, GP 2, Mickey, California Games ...) prix : 1600F à débattre. Contacter David ERUGO après 18H + week end au 74 35 09 86

Département 02
Vds MS 2 + pistolet + Operation Wolf + Alex Kidd, High Techword, le tout : 550F. Tél à Matthieu au 23 60 40 55

Vends MS + 2 manettes + 2 transfo + Rapide Fire + 1 manette Pyton + Olympic Gold + Super Champs + Sonic 2 + Shinobi 1 et 2 + G. Loc + Air Rescue + Shadow + Dancer + Alex Kidd. Tél au 93 82 19 34, URGENT !

Vends MS avec Asterix, Sonic, Moonwalker, Altered Beast, Alex Kidd avec manette à 950F et vends pour MD Sonic, Streets of Rage, prix : 300F les 2. Tél après 18H au 23 23 71 25

Département 11
Vends jeux MS Bubble Bobble, Shinobi, Spiderman, Rocky, Golden Axe, Strider, Double Dragon, RC Grand Prix et Chase HQ, jeux en TBE : 150F. Joindre Frédéric après 16H au 69 33 83 91. Très urgent !

Département 13
Vds MS II + 1 manette et 1 control Stick + jeux After Burner, Alex Kidd, Shinobi, Sonic, World GP, le tout : 900F. Appeler après 19H au 90 59 02 95

Vends jeux "Operation Wolf" sur MS ou échange contre jeux de même valeur. Tél a Mickael au 42 55 47 02

Département 14
Vends jeux sur MS, Asterix, Prince of Persia, prix : 150F et Indiana Jones : 100F. Tél à Dimitri au 31 77 22 76

Département 17
Vds MS + 2 manettes + 20 jx (Sonic I et II, Dick Tracy ...) valeur réelle : 6290F cédé : 3000F à débattre ou vente séparée possible. Tél à Maxime aux heures de repas au 46 87 45 66

Département 20
Vends MS + pad + pistolet + 6 jeux : 650F. Tél aux heures de repas sauf samedi et dimanche au 95 33 66 69

Département 30
Vends MS 2 + 7 jeux : Prince of Persia, Out run, Wimbledon Tennis, Super Kick off, Ayrton Senna, Marble Madness, Shinobi, prix : 1200F. Téléphoner au 66 87 19 24

Département 31
URGENT ! Vds jeux MS : 100F, Galaxy Force, Choplifter, 200F ; Chuck Rock, Miss Pac Man, 150F ; Moonwalker, Spiderman, 200F ; Alien 3 et cherche Columns. Téléphoner au 61 59 67 27

Département 33
Vends 6 supers jeux pour MS (Segata, Gauntlet, Ayrton Sennas, Super Tennis, Tazmania, Shadow of the Beast) + Mega Force 16, le tout : 850F ! Tél à Didier au 56 96 99 09

Département 38
Vends 2 jeux MS neufs jamais servi, World Cup Italia 90 et Forgotten Worlds : 100F pièce. Téléphoner aux HR au 54 27 66 94

Département 37
Vends MS II + 2 manettes + 6 jeux, Alex Kidd, Asterix, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Spiderman, Kung Fu Kid, état neuf, prix : 950F. Demander Marc au 47 51 06 29

Vends MS + Alex Kidd Int + 2 manettes + 600F. Vends jeux MS, Sonic, Super Mon GP II, Terminator, Donald : 200F. Tél à François au 47 37 33 37

Département 39
Vends et ech. jeux MS de 50F à 160F. Echange 2 jeux MS contre 1 jeu MD. Ech. aussi 1 jeu MS contre 1 manette de base "Control Pad" MD. Ecrire à Mr LAYAT Florian, 24 Rue Marx Dormoy, 38000 GRENOBLE

Vends 3 jeux sur MS (Asterix, Super Monaco GP II, Shinobi) les 3 : 400F ou separe à débattre. Téléphoner a Hugo au 76 65 26 64

Département 39
URGENT ! Vends sur MS, Terminator : 150F, Tazmania : 150F, Bankpanic : 100F ou échange contre MGP II, Mickey II, Psychofox ou Moonwalker. Appeler Jonathan après 18H sauf le mercredi au 84 82 14 01

Département 41
Vds MS II + 6 jeux (Alex Kidd, Donald, Tom et Jerry, Sonic 2, Mickey 2, Asterix) prix : 1000F ou chaque jeu : 200F. Téléphoner ap. 14H au 54 79 43 18

Vds MS II + 2 man. + 11 jeux, valeur : 4200F, sacrifié : 1600F ou MS II + 2 man. + 2 jeux : 400F et 100F man. le jeu, tous TBE ou échange contre MD + 2 man. + 6 jeux (3E). Tél à SUFFLER Guillaume ap. 17H30 au 54 32 16 72 merci

Vends jeux sur MASTER SYSTEM II : Moonwalker, valeur : 390F, cédé : 205F, The Ninja : 109F, cédé : 60F. Téléphoner à Damien au 54 81 18 16

Département 42
Vends MS II année 92 + 1 manette + 4 jeux (Shinobi, Mickey, Olympic Gold, Sonic 2) TBE, prix : 1700F, cedé : 900F. Appeler Gautier après 18H au 77 64 80 21

Vends sur MS I ou II Wonderboy I assez bon état. Achete : 250F, vendu : 170F ou échange contre Tom & Jerry ou Speed Ball II ou Sonic II. Appeler Laurent au 77 53 85 01

Département 44
Vds sur MS, Wonderboy : 100F + 10F de port jeu tout neuf avec boîte et livret TBE. Tél à David au 40 97 81 30

Vends MS 2 + 2 manettes + 2 joysticks + Alex Kidd + 1 jeu au choix : 500F, Sonic 2, Battle, Out Run : 200F l'un, Super Tennis, Shinobi, W boy 3, Ace of Ace, RC Grand Prix : 100F l'un ou 1000F le tout. Telephoner a Pierre au 40 97 82 25, URGENT !

Département 45
Vds sur MS 1 + 2 man. + 2 jeux : Indy et Operation Wolf 3E + Control Stick, estimation : 1200F, prix : 400F. URGENT ! Demander Aurel au 38 45 70 55

Département 49
Vends ou échange sur MS Alex Kidd In High Tech World, Ultima IV contre Donald ou Tazmania ou autres jeux. Téléphoner au 41 52 33 76

Vends MS + 2 manettes + 1 pistolet + 2 jeux en mémoire + 3 cassettes dont Michael Jackson, Mickeyjet Wonderboy, prix : 500F. Tel au 41 55 38 10

Vds MS + 3 jx (Tennis Ace, Asterix et Wonderboy 3) le tout : 950F, je pouvant être vendus séparément. Contacter Florian ap. 18H30 au 41 43 98 44

Département 50
Vends jeux MS, Supal Monaco GP, Vigilante, World Soccer, Tuner Blade : 160F pièce. Contacter Rodolphe après 18H au 92 51 25 03

Vends MS 2 + 2 manettes + 3 jeux : Sonic 1, Super Monaco GP + World Cup Italia 90, état neuf, le tout : 900F soit 200F le jeu. Tél au 38 53 39 88

Département 56
Vends MS II en bon état avec une manette + 1 pistolet + 10 jx dont Sonic I et II, Mickey I et II, Asterix, Tazmania : 2300F au lieu de 4200F neuf. Tél à Olivier au 97 75 15 02

Vds MS + 5 jx (Sonic 1 et 2, Asterix ...) valeur réelle : 2300F, vendu : 1300F. Tél à Matthieu ap. 17H au 97 31 41 57

Département 57
Vds jeux MS (Donald, Asterix, Grand Prix ...) prix : 200F pièce. Téléphoner après 19H à Agnès au 87 67 46 18

Département 59
Vends MS 2 + 1 manette et Alex Kidd inclus + jeux Asterix, Donald Duck, Moonwalker, Heavy Weight Champ, le tout : 1000F. Tél le soir au 20 40 98 20

Département 60
Vends MS 1 avec 3 jeux en mémoire + pad + stick + pistolet + 9 jeux, prix : 1200F ou échange contre MD sans jeu. Contacter Jérôme à partir de 18H au 44 09 16 12

Vds Terminator, Asterix, Chuck Rock, Tazmania, Golden Axe, prix : 100F pièce + GR + 3 jaux : 300F. Appeler Sébastien après 18H dans la semaine ou le week-end au 44 07 09 27

Vds Golden Axe et Terminator : 100F pièce. Tél à Sébastien au 44 07 09 27

Département 66
Vds jx MS, Sonic II, Castle of Illusion : 150F, Altered Beast : 100F, California Games et Alex Kid the Lost, Star : 150F. Téléphoner après 18H au 89 78 22 58 ou 88 85 65 39

Département 70
Vends MASTER SYSTEM + 14 jeux (dont Lemmings, Prince of Persia, Sonic 1 et 2) prix estime : 7000F, prix : 3500F. Appeler Laurent après 16H au 84 46 36 20

Département 71
Vds jx MS, Double Dragons, Battle, Out Run, Moonwalker, Golden Axe, prix : 200F chaque. Echange 2 jeux au choix contre Wonderboy 3. Tél à Maxime ap. 17H30 au 85 92 06 67

Département 75
Vends GAME GEAR + adaptateur MS + 2 jeux MS + Battery Pack + Carry Case + 7 jeux GG Spiderman, Indiana Jones, Streets of Rage : valeur neuve : 4050F, vends le tout : 3050F. Téléphoner a Fabrice au 42 39 17 72

Vds MS II TBE avec 7 jx (Sonic, Sonic 2 ...) entre 400F et 700F ou échange contre 4 ou 5 jeux MD. Contacter Lionel ap. 16H30 au 42 01 58 92

Vends MS 2 avec 7 jeux (Sonic, Sonic 2 ...) TBE, prix : entre 600F et 700F ou échange contre 5 jeux MD. Contacter Lionel apres 16H30 au 42 01 58 92

Vends manette MS prix : 50F. Appeler après 18H au 48 82 83 48

Département 76
Vends sur MS Captain Silver : 150F et Teddy Boy : 100F et joystick pour Nes jamais servi : 150F et MS : 100F. Téléphoner a Sophie au 35 45 98 93.

Département 77
Vends MASTER SYSTEM avec 2 manettes + 6 jeux prix : 1500F (Sonic 2 et Asterix : 200F pièce, Slapshot, World Soccer, RC Grand Prix, Heavy Weight Champ : 150F pièce, My Hero : 100F). Téléphoner à Nicolas après 17H au 64 10 88 97

Vends câbles pour brancher une MS ou MD sur un Amstrad CPC : 100F. Téléphoner à Nicolas au 60 65 93 57

Département 78
Vends jeux (Sonic, Sonic 2, Out Run, Aztec Adventure, Shinobi, Donald, Duck, Mickey) le tout : 1000F ou 150F par jeu. Joindre Frédéric entre 18H et 20H au 30 91 17 37.

Vends MS II + 2 manettes + 9 jeux (Sonic II, Terminator, Donald, Shinobi, Strider, Rabbits Madness, Asterix, Double Dragon, Alex Kidd ou echange contre MD ou GG 4 jeux, 1 ou 2 manettes. Appeler au 39 74 77 62

Département 80
Vends jeux MS, Dead Angle, Fire Forget II, Galaxy Force, Operation Wolf, Ninja Type, Shinobi, Sonic, Space Harrier, Thunder Blade, prix : 150F à 200F port compris. Téléphoner à Fabio aux heures de repas au 92 44 12 56

Département 81
Vends MS II + 1 pad + 1 jeu (Shadow of The Beast) : 400F. Demander Matthieu après 19H au 63 40 11 01

Département 82
Vends Golden Axe Warrior sur MS : 150F et Greendog sur MD : 150F. Téléphoner à Matthieu au 63 67 80 59, urgent double emploi

Département 85
URGENT ! Vends jeux MS, Shinobi, Gauntlet, Battle, Out Run : 150F, Action Fighter, Black Belt, Secret Command : 100F, Wond Soccer : 75F. Contacter Sébastien pendant les heures de repas au 51 93 13 10

Vends MS II + 2 jeux (Sonic 2, Mickey) prix à débattre + 2 manettes. Appeler Jérôme après 19H et le week-end au 51 40 69 97

Vends MS 2 + 2 man. + pistolet + 7 jeux (Asterix, World Soccer, Olympic Gold ...) prix : 1000F. Téléphoner à Richard après 19H au 51 65 46 57

MEGAFORCE
Petites Annonces
103 boulevard Mac Donald
75 019 PARIS

Vous êtes dynamique, vous avez une bonne élocution, vous aimez les contacts, vous habitez la Région parisienne, et vous aimez les jeux vidéo ? SEGA FRANCE recherche des animateurs téléphoniques pour la Hot-Line du Service de renseignements et d'assistance des jeux vidéo SEGA. Une bonne connaissance de la marque et des jeux du catalogue SEGA est souhaitable. Adressez votre C.V. + photo ainsi qu'une lettre manuscrite à :

SEGA FRANCE
À l'attention de Florence BOYER
19-21 rue du Colonel Pierre Avia
75015 PARIS

Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT N° 19

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103 boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

Petites Annonces

Département 88

Vends sur MS II, jeux en TBE, Line of Fire, Submarine, Attack Rampage, prix 170F, Street of Rage II 300F à débattre Tél à Mickael au 29 37 45 39 ou écrire à MAIRE Mickaël, 9 Rue de Rabiemont, 88500 AHEVILLE

Département 91

Vends jeux MS, Phantazy Zone et Put and Petter, prix 100F l'un Telephoner au 69 01 02 96

Vds cable pour connecter MS ou MD sur moniteur Amstred CPC 100F Tél a David ap 17H au 69 89 14 33

Département 92

Vds Sonic 1 et 2, Super Monaco GP, After Burner, World Soccer, Double Hank, Scramble Spirits, prix 150F chaque Tél au 47 76 06 74

Vends MS I + pistolet + Alex Kidd + Rescue Mission + World Games 500F Vends MF 14 à 18 20F pièce Cherche MF 1 et 4 Vds Spiderman pour GG 170F Téléphoner après 18H30 au 47 78 83 02

Vends sur MS, 15 jeux dont Sonic, Asterix, Shinobi, Super Kick off ou echange contre jeux MD Vends jeux MS de 100F a 300F Contacter Florent au 46 61 67 59

Vends Super Monaco, After Burner, World Soccer, Double Hank, Scramble Spirits, Sonic 1 et 2, la cassette 150F + echange sur MD Traselpin contre Super Stars du catch WWF Tel au 47 76 06 74

Département 93

A saisir MS 2 + 1 manette + 1 joystick + 13 jeux dont Ninja Gaiden, Olympic Golden et Sonic vendu 1800F a débattre Appeler aux heures de bureau au 48 91 00 36

Vds MS + pistolet + 10 jeux (dont Mickey + Ghouls n Ghosts + Cyber Shinobi + Super Tennis) en TBE, le tout cédé 990F (prix neuf 2300F) Contacter Laurent au 48 41 92 20

Département 95

Vends MS + 2 manettes + pistolet + Rapid Fire + 17 jeux comme Sonic 2, Basketball, Nightmare, Chase HQ le tout 1000F Contacter Nicolas au 39 86 74 92 ou 48 67 28 84 le soir

Vds MS II + 10 jeux + 2 manettes bon etat 1500F Tél a partir de 17H sauf le dimanche à Julien au 30 38 88 19

Vends jeux MS (12 jeux) entre 50F et 100F Demander Sébastien entre 18H et 20H30 au 34 50 82 07

Vends MS 2 + 2 manettes + 8 jeux (Enduro Racer, Action Fighter, WG, Aztec Adventure, Rampage, Tazmania, Alex Kidd, Sonic 2), le tout 2000F Tél au 34 50 88 10

MEGADRIVE

ACHAT

Département 01

Achète Sonic 2, Tazmania, Quackshot, Kid Chameleon 160F maxi le jeu Téléphoner a partir de 17H au 74 61 70 64 URGENT !

Département 06

Ach jx MD 200F l'un, Quackshot, Super Monaco GP 2 Demander Arnaud au 92 02 12 34 ou WILLIAME Arnaud, Les Grimaldines, 4 Av J Mermoz, 06800 CAGNES SUR MER

Département 44

Ach sur MD, European Club Soccer (fra) prix 120F, frais de port compris Tél à Yoann au 40 63 47 78

Département 62

Achete de 200F ou éch contre World of Illusion, Flashback, Fatal fury, Sunset Riders, Jungle Strike, Sonic 2 Ach jeux + 4 joueurs 100F à 150F Ach Pad a - de 50F Vends coll 4 pins Abwea de 150F Tél à Stéphane au 91 53 89 53

Département 67

Ach Devilish (Badomen), Fatal Fury, T2 Vends Kid Chameleon, Shadow of the Beast et Mickey et Donald Tel a Eric au 88 64 01 85 Urgent merci !

Département 73

Ach jx MD Dems 2, Hell Fire, F1 Circus, Kid Chameleon, Thunder Pro Wrestling, un Dead Une 100F pce + port Ecrire à ESPINASSE Serge 196 Rue Costa de Beauregard, 73000 CHAMBERY

Département 84

Achète ou échange tous ce que vous voulez sur MD, GG, MS... à des prix sympas Contacter Guillaume après 15H au 90 34 18 45 répondeur avant 15H merci

Département 91

Achète European Club Soccer 200F maxi Vds jeux MS entre 80F et 185F Téléphoner au 60 10 39 14

Département 92

Ach sur MD, Mickey Mouse II et Tiny Toon Tél à Sonia au 43 33 03 17

Département 95

Achete jeux MD Thunder Force 4 150F, Fatal Fury 2 200F, Ecco the D 200F, Mickey et Donald 150F et vends Alien 3 250F, Shinobi 150F Tel a Laure ap 18H au 39 76 49 09

CONTACT

Département 12

Echange Thunder Force II MD contre 2 jeux MS ou 300F Tel à Thomas au 65 68 44 85 (répondeur)

Département 14

Echange Street of Rage I ou II - de 300F Ech Arcade Power Stick contre jeux MD Telephoner à Jacky après 17H au 31 67 03 29

Département 31

Echange World of Illusion et Indiana Jones contre SMGF 2 ou Dragon Fury ou bien échange ces 2 jeux contre adaptateur 8bit/16bit Téléphoner ap 18H au 61 20 70 32

Département 34

Echange sur MD, Dick Tracy, Eswat, Strider, Spiderman, Dynamite Duke, Alex Kidd Echange jeux SNES Recherche surtout Cadash sur MD Tél à Momo au 67 51 49 82 apres 18H

Ech Batman Returns ou Tazmania contre Turtles Ninja 4, Batman contre Marble Madeness, Alex Kidd contre T2 ou autres jeux (Winter Games Ecco) J'ai d autres jeux Me contacter au 67 93 76 97

Echange F22, Krusty'3, Super Fun Mouse, Thunder F 4, Kid Chameleon, California Games contre Ecco, T2, Team USA Basketball, Marble M, Desert Strike Telephoner a Etienne apres 18H au 67 89 30 55 ou écrire à LAMBOEUF Etienne, 8d du 4 Septembre 3, 34310 CRUZY

Département 37

Echange jeu Cyberball contre John Madden Football 92 ou Last Battle ou Super Real Basket ou DJ Boy ou Mercs Faire propositions à toute heure à Sébastien au 47 54 65 52

Département 42

Echange jeux MD (Sonic 2, Might Magic, World Illusion) contre Flashback, jeux Rolo, Jungle Strike, Foot, Amazing Tennis, Wonderboy 5, Tortue 4, possibilité achat et vente Contacter David au 77 22 66 92

Département 45

Echange jeux MD, Space Harrier 2, Marble Madness, W8 V, Mickey contre Flash Back, Dragon's Fury, World of Illusion ou Street of Rage 2, j'échange 2 jeux contre 1 Ecrire à NATALE David, 20 Rue des Vanchards, 45420 BONNY S/LOIRE

Département 46

Cherche sur MD, Bulls VS Blazers Tel apres 20H au 65 33 03 63 URGENT !

Département 50

Echange sur MD française Batman, Wonder 3, Lakers vs Celtics contre Road Rash 1 ou 2, Mercs, Team USA Basket, Side Pocket, F22, Ecco le Dauphin, Mickey and Donald Tél à Michel aprés 17H30 au 33 21 11 36

Département 54

Ech sur MD, Ecco the Dauphin contre Mickey et Donald ou Tiny Toons Ecrire à IGNACZAK Patrick, Lot Champs Failly Bat A, Rue Germaine Causier, 54560 AUDUN LE ROMAN

Département 56

Ech Desert Stricke contre TF IV, Quack Shot contre Terminator I, Phantasy Star III contre W V, Derwin 4081 contre Tazmania, Street of Rage contre Granada, Eswat contre Mercs Demander Gerald au 97 27 12 77 ap 18H ou ecrire a SOUDAN Gerald, Gorboul, 56150 BARTHELEMY

Département 59

Location, vente, achat et echange plus de 150 titres disponibles, doc complète et gratuite sur simple demande Ecrire a CONSOLES MEGA CLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART

Echange jeux MD super Monaco GP, Mi Abrams Battle Tank, Moonwalker, Genres Super Wolf (jap), Whip Rush, Bio Battle Hazard, Spiderman Tél à Charles ap 18H au 27 98 41 28

Loue, échange, achète et vends cartouches Sega, documentation complète et gratuite sur simple demande Ecrire a CONSOLES MEGA CLUB, 21 Rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART

Département 61

Echange sur MD, Galahad, Centurion contre Flashback, Fatal Fury, Powermonger ou autres Demander Thierry au 33 73 32 45

Département 62

Ech sur MD française Super Monaco GP 1 contre Flash Back ou Tiny Toon ou Sonic Téléphoner a Jerôme après 17H30 au 21 93 57 31

Recherche MD + jeux a prix interessant ou GG en assez bon état, pas plus de 600F avec 3 jeux inclus Tél à Jérôme ap 19H au 21 22 43 77

Département 74

Echange jeux Streets of Rage 2 contre Flash Back ou Fatal Fury ou autre, World of Illusion contre Ecco The Dolphin ou autres Téléphoner après 17H au 50 43 42 39

Département 75

Ech ou vds Altered Beast, Dick Tracy, After Burner 150F ou échange contre Super Monaco GP II ou Road Rash II Tel a Miguel au 47 97 65 28

Département 84

Echange jx MD, Toe Jam & Earl, GP 1, Wonderboy 3, Shadow Dancer, Road Rash contre WWF, Rolo Fatal Fury, Talespin ou autres ou vends 300F Ech sur GG Paperboy contre toute proposition Tel au 90 69 63 41

Ech sur MD Streets of Rage, James Pond 2, Robocop, Vaportrail, Sonic, T2 The Arcade Game, Speedball 2 Tél à Jérôme ap 18H au 90 74 52 32

Département 87

Cherche a echanger sur MEGADRIVE Tazmania contre Turbo, Out Run ou Dragon's Fury ou S Monaco GP II Demander Thomas entre 17H et 19H30 au 55 06 34 78

Département 91

Ech Road Rash 2, Splatter House 2, Streets of Rage 2, Batman contre European Club Soccer, Budokan ou Fatal Fury Téléphoner apres 17H30 au 69 00 59 89

Ech Tortue Ninja contre Ecco The Dolphine Téléphoner à Quentin entre 18H et 21H au 60 15 99 06

Echange 688 Attack Sub et LHX Attack Chopper contre Centurion ou Power Monger ou Megalomania Contacter Cyril au 69 86 16 45

Département 94

Ch MD avec de nbrx jx Contacter Nicolas au 45 90 53 66, tres urgent !

BELGIQUE

Echange jeux MD, Sonic, World of Illusion, Donald, Mickey, Road Rash, Altered Beast + jeux sur SFC Ecrire à Laurent D'HOOP, Rozenweg n°1D, 1731 ZELLIK, BELGIQUE.

VENTE

Département 02

Vends Mickey Mouse, Castle of Illusion 200F ou échange contre un autre sur MD Me contacter pour voir si le jeu me satisfait Demander Marie-Noelle au 23 82 00 87

Département 08

Vends sur MD, Moonwalker, Sonic 200F, Talmits Adventure, Street of Rage 250F, Sonic 2, Tazmania, Chuck Rock 300F, Batman Returns, Road Rash 2 350F ou ech contre Flashback, Another World, Cool Spot, Mick and Mack Téléphoner vers 19H au 24 27 07 66

Département 10

Vends K7 MD Ecco, Chuck Rock, Talaspin et beaucoup d'autres Telephoner entre 13H et 16H ou après 18H30 au 25 46 68 33

Département 11

Vends jeux MD Tiny Toons, Chiki Boys 250F + jeux MS Mickey 2 200F Téléphoner au 68 48 07 74

Vends MD Fra + 2 manettes + 5 jeux Quackshot, Thunder Force III, The Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Fantasia + 4 Mega Force, prix 1600F Demander Laurent le week-end au 68 31 45 43

Département 13

Vends sur MEGADRIVE jeux 250F l'un (Tazmania, Monaco GP 2, Eswat, Chuck Rock, Kid Chameleon, Quackshot, Shadow Dancer, Altered Beast, Sonic 2) Demander Elvis au 91 71 72 60

Département 14

Vends sur MD 7 jeux Quackshot, Chuck Rock, Tazmania, James Pond II, Batman, Spiderman, Castle of Illusion, prix 300F piece Demander Franck après 18H au 31 72 56 09

Département 17

Vds Menacer neuf + cartouche 6 jeux + piles 400F Demander Benjamin à partir de 17H30 au 46 04 16 84

Département 25

Vends Streets of Rage 1 sur MD TBE, prix 250F Demander Eric ou Mickael après 18H au 81 50 22 90

Département 27

Vends sur MEGADRIVE Chakan 300F Téléphoner au 32 36 49 27

Département 29

Vds sur MD, Sonic 1, Streets of Rage, Kid Chameleon, prix 200F l'un ou echange contre Streets of Rage 2, Ecco, Lakers vs Bulls Contacter Anthony après 18H au 98 40 97 17

Département 31

Vends ou échange sur MD, World of Illusion 200F, Sonic 100F, Sonic 2 250F ou contre jeux de sport et combat Telephoner entre 18H et 90H au 61 27 89 71 URGENT !!!

Département 35

Vends MD + 2 jeux + 2 man, prix 1000F Vends aussi jeux MS et GG Tél a Damien au 99 09 19 72

Département 38

Vends jeux MD Altered Beast 100F, Quackshot et Streets of Rage 150F l'un, Streets of Rage 2 et Splatter house 2 200F l'un Téléphoner à Thierry apres 19H au 76 75 93 08 ou 76 56 07 40 HB

Vends jx MD Sonic 100F, Shadow of the Beast 250F Téléphoner à Julien au 74 99 42 82 Tres urgent !

Département 39

Vds sur MD Quack Shot (jap), Sonic (jap) 150F, Joe Montana, Truxton, European, D Robinson entre 190F et 300F ou échange contre news en dessous de 300F Telephoner a Mathieu après 18H au 84 48 90 71

Département 42

Vds jx MD Kid Chameleon, Eur Club Soccer 250, Double Dragon 150F,

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	NEUVE	OCCASION
CONSOLE GAME GEAR avec Columns	595 F	499 F
CONSOLE GAME GEAR + 4 Jeux	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

AX BATTLER	109 F	ALIEN 3	175 F
CHESSMASTER	109 F	PRINCE OF PERSIA	175 F
JOE MONTANA FOOTBALL	109 F	SHINOBI 2	175 F
SUPER MONACO GP	109 F	SPIDERMAN	175 F
WONDERBOY	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SHINOBI	149 F	MICKEY MOUSE	189 F
SONIC	149 F	SONIC 2	189 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

FORGOTTEN WORLD	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
SUPER TENNIS	79 F	DANAN JUNGLE FIGHTER	139 F
DEADE ANGLE	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
E SWAT	99 F	DYNAMITE DUKE	139 F
ENDURO RACER	99 F	GOLDEN AXE	139 F
GALAXY FORCE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
RASTAN SAGA	99 F	KENSEIDEN	139 F
SHINOBI	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
THUNDER BLADE	99 F	CALIFORNIA GAMES	179 F
TRANSBOT	99 F	DICK TRACY	179 F
AFTER BURNER	139 F	MOONWALKER	179 F
ALIEN SYNDROME	139 F	SONIC	179 F
CHOPLIFTER	139 F	SPIDERMAN	179 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois)	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE Française (neuve)	595 F		
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

SONIC	79 F	GHOSTBUSTERS	199 F
ALTERED BEAST	99 F	BATMAN RETURN	249 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	F 22 INTERCEPTOR	249 F
DYNAMITE DUKE	99 F	IMMORTALS	249 F
E SWAT	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	99 F	TAZMANIA	249 F
ABRAMS BATTLE TANK	139 F	TERMINATOR	249 F
ALIEN STORM	139 F	AFTER BURNER 2	275 F
ARCH RIVALS	139 F	ALIEN 3	275 F
BATMAN	139 F	CENTURION	275 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	DESERT STRIKE	275 F
CARMEN SAN DIEGO	139 F	DRAGON'S FURY	275 F
DICK TRACY	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
FANTASIA	139 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	275 F
GALAHAD	139 F	FLASHBACK	275 F
GHOULS N GHOST	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
JAMES POND 2	139 F	GRAND SLAM TENNIS	275 F
JOE MONTANA FOOTBALL	139 F	INDIANA JONES	275 F
KING'S BOUNTY	139 F	LHX ATTACK CHOPPER	275 F
MOONWALKER	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
MYSTIC DEFENDER	139 F	POPULOUS	275 F
QUACKSHOT	139 F	SHINING IN THE DARKNESS	275 F
RAMBO 3	139 F	SIDE POCKET	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	SONIC 2	275 F
ROAD RASH	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
TOKI	139 F	SUPER KICK OFF	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	TEAM USA BASKET	275 F
STREET OF RAGE	149 F	TERMINATOR 2	275 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

* CONSOLE D'OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles - Toutes les marques citées sont des marques déposées

RC Paris B 345 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

Aurore

le (1) 43.290.290+

CB

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER Luxembourg/St Michel - BUS 63 86 87 Parking Maubert

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT

+ DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F

Je règle par
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration ... / ...
Signature

MEGA 07/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 Frs

de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité vos jeux sur :

- GAME-GEAR
- MEGADRIVE
- MEGA CD

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

et échangeons vos consoles et jeux sur :

- MASTER-SYSTEM

(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)

Petites Annonces

Altered Beast : 100F. Tél. à Gilles aux heures de repas au 77 21 16 42.

Vds jeux MD, Talespin : 250F, Road Rash : 225F, Kid Chameleon : 250F, Spiderman : 200F, Jordan Vs Bird : 215F, Streets of Rage : 150F, Dick Tracy : 220F. Téléphoner aux heures de repas au 77 89 06 18.

Vds ou éch. jx MD, Street of Rage et Terminator : 250F l'un et sur GG Senna's GP : 150F et Sonic 2 : 180F ou échange. Vds jx Atari 2600 à 80F l'un. Telephoner au 77 31 64 56 ou écrire à Mr FLOQUET Yann, 59 Bd Pierre Joannon, 42400 ST CHAMOND.

Département 44

Vds sur MD jeux neufs : Road Rash, Olympic Gold, Kid Chameleon : 290F l'unité. Vends aussi Sonic et Streets of Rage : 190F l'unité. Contacter Sébastien entre 19H et 21H au 40 33 26 35 (répondeur).

Vds sur MD QS Donald Duck : 220F. Téléphoner apres 17H au 40 35 32 70 ou écrire à GUILLOT Sylvain, 6 Quai Malakoff, 44000 NANTES.

Département 50

Vends sur MD Tazmania : 300F TBE. Demander Manuel entre 12H et 13H au 33 94 47 29 ou écrire à GARCIA Jose, 5 Rue Clos des Avoines, 50120 EQUEURDREVILLE-HAINNEVILLE.

Département 51

Vends jeux MD Sonic 1 : 150F, Sonic 2 : 200F, Phellos : 200F, Team USA Basketball : 200F. Contacter Gregory au 26 66 13 25 (laisser message).

Vds jx MD, Road Rash 2, John Madden 92, Team USA Basketball : 250F. Achete Talespin, Flashback, Global Gladiators. Tel au 26 65 30 71.

Département 54

Vends jeux MD Toki : 200F, Toe Jam and Earl : 200F, Moonwalker : 150F, Spiderman : 200F, prix à debattre. Tel à Sandrine ap. 18H au 83 82 86 11.

Vds jeux MD : 200F piece, Alex Kidd, Sagaia, Space Harrier II. Téléphoner après 19H au 83 33 92 75.

Vds sur MD, Sonic : 250F, Sonic 2 : 300F, Last Battle : 300F. Téléphoner à Kévin au 82 39 36 41 SVP.

Département 57

Vds MD + 2 manettes + 7 jx : 2000F ou vends seperement. Téléphoner au 87 82 00 33, URGENT !

Vds jx MD, Quack Shot : 200F, Super Hydlyde : 100F, Castle of Illusion : 250F. Vends Wonderboy 3 sur GG : 150F. Tél. à Christophe : 87 92 55 95.

Département 58

Vds jx MD, Marble Madness (fr.) et Quackshot (jap.) : 200F et 170F. Tél. ap. 17H en semaine au 86 25 21 27.

Département 59

Vds sur MD, European Club Soccer et Bulls vs Lakers : 270F piece, frais de port inclus. Tel au 20 39 28 57.

Vends Mickey, Quackshot, Cyberball et Sonic sur MD entre : 150F et 200F et World Cup Italia 90 : 200F. Contacter Maxime après 18H30 au 20 98 06 41, URGENT, merci !

Vends ou échange sur MEGADRIVE, Mickey et Donald World of Illusion : 240F, Wrestle War, Super Hang on : 140F, Lotus Turbo : 230F, Golden Axe 2 : 190F. Téléphoner à Olivier au 27 48 77 94.

Vends jeux à : 250F, Power Monger, Road Rash 2. Demander Arnaud vers 18H au 21 88 00 62.

Vds sur MD, European Club Soccer et Bulls vs Lakers : 270F piece, frais de port compris. Tel au 20 39 28 57.

Vds MEGADRIVE + T2 + Monaco GP + Blockout + Shadow Dancer + Sonic + Mercs + menacer + Moonwalker, valeur 2770F vendu 2000F. Téléphoner au 20 67 28 10 ou écrire a VANESLANDE Fabien, 3/44 rue Breve, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ.

Département 60

Vends Streets of Rage : 395F sur MD. Téléphoner à Matthieu au 44 73 28 32 ou écrire à Matthieu TIXIER, 8 Rue Albe Ferry, 60140 LIANCOURT.

Département 62

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 1 jeu Super Thunder Blade sous garantie, presque neuf, prix : 850F. Téléphoner au (16) 21 97 17 16.

Vends 25 jeux MEGADRIVE (Road Rash 2, Pit Fighter, James Pond II...) : 100F le jeu. Téléphoner à Pierre après 18H au 21 52 33 41.

Vds sur MD, Phelios, Golden Axe II, Streets of Rage, le tout TBE + notices, prix : 500F. Demander François apres 18H au 21 02 43 30 ou écrire à LE CERF Jacques Antoine, 10 Rue du Moulin, 62840 SAILLY SUR LA LYS.

Vends Phelios, Streets of Rage, Golden Axe II, le tout : 500F TBE + notices. Téléphoner à François apres 18H au 21 02 43 30.

Vends Centurion : 250F ou échange contre Shining in the Darkness ou Road Rash 1 ou 2. Téléphoner à Frédéric apres 18H au 21 99 77 93.

Département 63

Vends jeux MD, Strider, Super League : 150F, The Immortal, Lakers vs Celtics : 200F, European Club Soccer : 250F. Téléphoner à Mickaël apres 18H au 73 26 42 97.

Département 65

Vends jeux MD Olympic Gold, Eswat, Spiderman, Indiana Jones III, Hellfire, F22, Interceptor, Shadow of the Beast, Afrika Dragoon, LHX Attack Chopper, M1 Abrams Battle, prix : 200F a 300F. Téléphoner aux heures de repas au 62 99 26 81.

Département 70

Vends Streets of Rage : 150F et Game Genie (05/93) : 250F ou echange contre un jeu comme Alien 3 ou World of Illusion, jeux TBE complets format français. Contacter Mr CHASSARD au 84 92 71 39.

Département 74

Vends jeux MD, Chuck Rock, Sonic, Revenge Shinobi, Kid Chameleon, Robocod Dragon's Fury, Greendog, Quack Shot, prix : 200F piece, Whip Rush, Eswat : 150F piece. Contacter Benjamin au 50 69 65 00.

Vends jeux MD, Revenge of Shinobi, Quack Shot, Chuck Rock, Dragon's Fury, Rooaoad, Decap Attack, Kid Chameleon, Greendog, prix : 250F piece, Whip Rush, E-Swat, Sonic, prix : 200F piece. Telephoner à Benjamin au 50 69 65 00.

Département 75

Vends MD + 3 jeux, prix : 800F ou échange contre GG avec jeux. Téléphoner a Stéphane entre 12H et 19H au 42 26 21 00.

Vends Monaco GP 2, Street of Rage, Thunder Force 4 : 250F chaque ou échange contre Terminator, Street of Rage 2, Cool Spot. Téléphoner à Franck au 45 67 34 86.

Vends ou échange jeux sur MD Tazmania, Streets of Rage, F22 Interceptor, World Cup Italia 90, Dragons Fury, TBE entre : 180F et 300F. Téléphoner après 18H + week-end au 42 40 29 84.

Vends sur MD, Kid Chameleon, Quack Shot et Streets of Rage, entre : 100F et 200F. Contacter Nicolas au 45 67 12 88.

Vds 20 jx MD et GG : 100F a 300F, liste contre 1 timbre + echange jeux de rôle sur MD en TBE. Ecrire à Mr MAINCENT, 66 Rue Brancion, 75015 PARIS.

Vends Tazmania sur MD : 300F + jeux MS Sonic I et II : 160F, Out Run : 80F, Sramble Spirit : 120F. Tél. après 18H au 34 50 02 62.

Département 76

Vends The Newzeland Story (Jap.) : 100F, Mystic Defender (fra.) : 150F et Alex Kidd in the Enchanted Castle (fra.) : 100F. Tél. au 35 85 41 26.

Vends jeux MEGADRIVE, Robocod, Shadow of the Best, Terminator, Chuck Rock, Last Battle, Moonwalker + 2 Mega Force, valeur reelle : 2560F, vendu : 1500F. Telephoner au 35 80 01 08. URGENT !

Département 77

Vends ou échange Fatal Labyrinth contre Fatal Fury et le vends : 140F. Demander Florent au 60 03 23 93.

Vds MD avec 2 jeux : Sonic 2 + Streets of Rage + 1 manette, acheté en janvier 92, valeur reelle : 1800F, vendu : 800F à saisir. Tél. à Jérôme au 60 60 69 94, URGENT, merci.

Vends sur MEGADRIVE, Herzogzwei : 250F, Altered Beast : 100F, Ghouls'n Ghosts : 250F, Road Rash et Strider : 290F pièce, Phantasy Star II : 400F. Téléphoner à Tiphaine après 19H au 60 07 73 50.

Département 78

Vends sur MD Super Off Road, Alien 3, Greendog, Desert Strike, Decap Attack. Appeler Benjamin après 17H au 39 55 10 29.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 10 jeux pour le modique somme de 2000F. Téléphoner au 34 61 83 59.

Vends sur MEGADRIVE Dick Tracy : 100F, Revenge of Shinobi : 150F, Greendog, Quack shot, World of Illusion : 200F l'un ou 700F le tout. Téléphoner au 30 42 21 69.

Vends jeux MEGADRIVE (Cyberball, Gynoug, Saintsword, Hellfire, F Labyrinth, Shadow of Beast, Fatal Rewind, Sword of Vermilion, Road Rash, Altered Beast, Master Converter) prix : 100F à 250F. Téléphoner au 30 54 65 34.

Vends MEGADRIVE + 5 jeux (Fatal Fury, Streets of Rage 1 et 2, Sonic, The Immortal) + 2 manettes (1pro2). 1500F. Téléphoner à Jean-Charles au 30 21 49 04.

Département 80

Vends MEGADRIVE + 2 man. + Sonic 1 et 2, Streets of Rage 1 et 2, European Club Soccer, Thunder Force IV, Terminator 2, prix : 2500F. Téléphoner après 18H au 22 91 95 88.

Département 82

Vends jeux MEGADRIVE, Greendog : 200 francs et jeu MASTER SYSTEM Golden Axe Warrior : 150 francs. Demender Matthieu aux Heures de Repas au 63 67 80 59.

Département 83

Vds Paperboy, Final Zone, Moonwalker, Super Thunder Blade, Fatal Labyrinth, Wonderboy III, Phantasy Star II, Dick Tracy, Altered Beast + console MD : 500F + 1 K7, les jeux 200F pièce ou le tout pour : 2000F. Ecrire a OLLIVIER Richard, Ch. des Monges, 83510 LORGUES.

Département 84

Vends ou echange Streets of Rage, Moonwalker, Mickey et Donald, Dick Tracy, Strider et Super League : 250F l'un ou 450F les 2. Vends 10 jeux contre MEGADRIVE avec 1 jeu. Téléphoner au 90 51 75 18.

Département 84

Vends jeux MD, Thunder Force IV, Sonic 2, Amazing Tennis : 250F chacun, Sonic 1 : 50F et Ach. Jungle Strike : 300F et Collspot : 300F. Appeler tous les jours jusqu'à fin juin et début août et pendant tout le mois a Vincent au 49 21 02 12, urgent !

Vends Quackshot : 250F (6 mois) ou echange contre Ecco the Dolphin. Téléphoner apres 18H jusqu'a 21H au 49 91 18 66.

Département 89

Vends jeux MD fr. Mickey et Donald, Batman Returns, Talespin : 250F, Batman 1 : 200F, Kid Chameleon : 150F. Téléphoner à Jean-Noël de 18H15 à 20H au 86 64 62 32.

Vends jeux MEGADRIVE française Mickey et Donald : 300F, Batman : 280F, Batman Returns : 300F, Talespin : 300F, Kid Chameleon : 200F. Demander Jean-Noël de 18H15 à 20H au 86 64 62 32.

Vends jeux MEGADRIVE, Altered Beast : 100F, Super Monaco GP, Sonic II, Mercs et Rambo III : 250F un. Demander Christophe apres 18H ou laisser message sur répondeur au 86 86 77 74.

Département 90

Vends sur MD, Terminator, F22 : 200F, Strider, Aquatic Games : 150F, Thunder Force II, Whip Rush : 100F. Téléphoner au 64 21 05 41.

Département 91

Vends Castle of Illusion : 200F, World of Illusion : 300F (ou les 2 : 450F) ou les échange contre Tiny Toons, Ferrari GP, T2, Galaxy Force II. Achète Eswat, Mercs, Super Hang on : 100F l'un. Téléphoner apres 19H au 69 28 41 55.

Vends câble pour connecter votre console sur un moniteur Amstrad CPC, prix : 100F au lieu de 300F. Téléphoner au (16) 69 89 14 33.

Vends MD + 8 jeux + 2 Arcade Power Stick, prix : 1700F. Contacter Patrick au (16) 69 31 28 11.

Vends MEGADRIVE + 1 manette + 1 jeu : 680F. Vends Arcade Power Stick : 200F, Sonic : 150F, European Club Soccer : 200F, le tout : 950F. Telephoner apres 20H ou laisser message au 69 49 15 91.

Vends cable pour brancher sur MD un moniteur Amstrad CPC pour seulement : 100F. Demander David après 17H au (16) 69 89 14 33.

Département 92

Vends MEGADRIVE + 2 pads + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Streets of Rage 1 et 2, Flashback, Road Rash 2, Kid Chameleon, T2) + Sega Menacer avec boîtes d'origine + notices. Joindre Laurent, 92100 BOULOGNE, tél : 46 04 86 21.

Vends jeux MEGADRIVE dont Sonic 2, Galahad. Contacter Jean Yves au 47 86 29 13.

Vends MEGADRIVE dont Shadow Dancer : 130F, Home Alone : 190F, Mickey and Donald : 195F, Centurion : 160F ou le tout : 500F. Contacter Alexis au 47 89 19 39.

Vends jeux MEGADRIVE plus de 40 titres. Contacter David de 17H à 21H au 47 95 00 36.

Vends jeux MD (T2, Desert Strike, Golden Axe II, Olympic Gold, Winter Challenge, Streets of Rage, 688 Sub Attack, Altered Beast) : 150F à 250F pièce. Téléphoner au 47 33 14 56.

Vends sur MD Sonic 2, Olympic Gold : 300F, Wings of Wors : 200F. Appeler Alexis au 47 75 86 97.

Département 93

Vends ancien MEGAFORCE du n° 4 à 7 en mauvais état 15F + frais de port et du n° 8 à 18 : 20F, par TBE + frais et vends jeux MASTER SYSTEM Kick off et America Base Ball : 150F + frais de port. Telephoner à Claude au 43 00 76 80 merci.

Vends sur MEGADRIVE divers jeux, prix sous côtes + Menacer : 300F (avec cartouche 6 jeux + Game Genie) : 300F. Téléphoner après 18H au 49 88 01 71.

Vends sur MEGADRIVE Shining in the Darkness : 260F ou échange contre Amazing Tennis ou Fatal Fury ou Thunder Force 4 ou Tiny Toon. Tel à Alain ap. 18H au 43 09 22 07.

Département 94

Vends revues MF du n° 5 au 18 sauf 10 et 15, prix : 15 francs la revue. Téléphoner à David au 49 77 29 86.

Vends sur MD, Mario Lemieux, Hockey, David Robinsons, Evander Holyfield's Boxing, DJ Boy, Shadow Dancer et Last Battle : 195F pièce et aussi vends 14 jeux MS à : 100F pièce. Telephoner au 43 68 65 75.

Département 95

Vends sur MEGADRIVE Talespin et Tazmania : 300F, sur MS Sonic I et II : 150F l'un, Out Run : 80F, Scramble Spirit : 190F. Téléphoner après 18H au 34 50 09 62.

Département 97

Vends jeu Batman Returns sur MEGADRIVE française et avec boîte et notice en TBE, prix : 290F. Contacter Raphaël au 19 590 – 95 27 60 ou écrire a SARGENTON Raphael, La Retraite, 97122 BAIE MAHAULT.

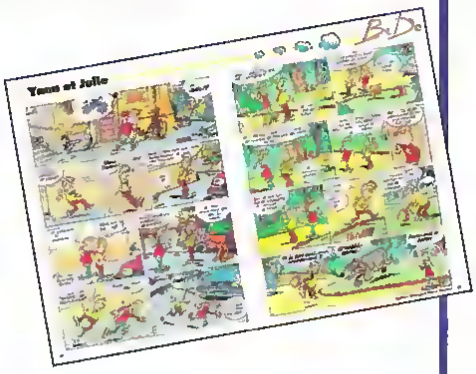
Tous les mois à partir de 7 ans !

POUR ETRE LE PLUS FORT EN TOUT, DECOUVRE VITE

P'tit Loup

le magazine qui dit tout sur tout

• Des réponses aux questions que tu te poses.

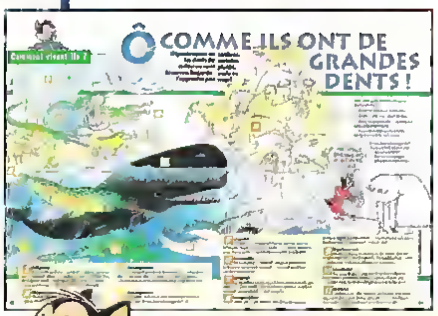


• 17 pages de B.D. captivantes et beaucoup de nouveaux héros qui deviendront vite tes amis.

• 18 cartes question-réponse à collectionner.

• Des gags, des jeux et des blagues inédites.

• Des reportages sur les sujets qui te passionnent et que tu veux comprendre.



• Tous les mois, des animaux dons ton magazine.

P'tit Loup
le magazine qui dit tout sur tout

un nouveau copain très malin !

© DISNEY

● **Pour recevoir gratuitement un exemplaire de P'tit Loup, découpe ce bulletin et retourne-le à : VPC-P'TIT LOUP – BP 21 – 10355 MARIGNY-LE-CHATEL CEDEX**

Mon nom : ..... Mon prénom : ..... Mon âge : .....

Mon adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

● *(Offre valable jusqu'au 31.08 93)*

Regardez! Est-ce un oiseau? Est-ce un avion? Non, c'est...!!!

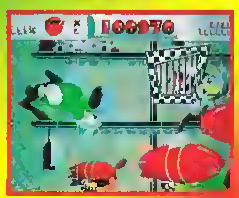
COOL SPOT™

HARDER THAN THE REST

Virgin GAMES

Exceptional games for your

SEGA



3615 VIRGIN GAMES

© 1993 Virgin Games Ltd
All Rights Reserved. © Seven Up.
7 UP and SPOT character are trademarks identifying products of the Seven Up Company, Dallas, TX, U S A. 1993
Sega™ Mega Drive™ and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.